

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-234276

(43)Date of publication of application : 09.09.1997

(51)Int.Cl. A63F 7/02

(21)Application number : 08-134300

(71)Applicant : OKUMURA YUKI KK

(22)Date of filing : 30.04.1996

(72)Inventor : TAKEUCHI IWA  
NAGATA SATOSHI

(30)Priority

Priority number : 07353938

Priority date : 27.12.1995

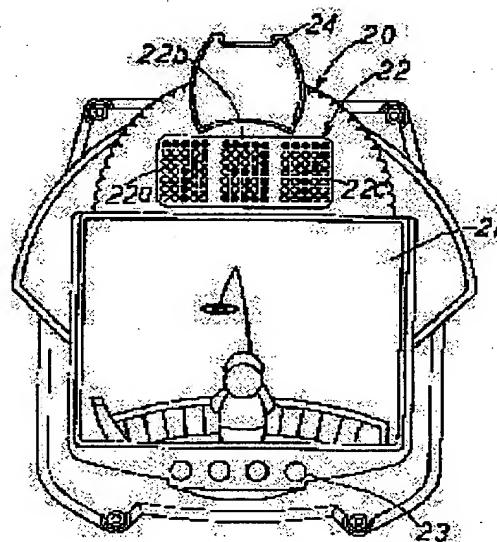
Priority country : JP

## (54) DISPLAY CONTROL DEVICE OF GAME MACHINE

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To display patterns more variably from the start of variation of the patterns till a success condition.

**SOLUTION:** When a ball enters a starting slot, a special pattern display device 22 starts variable display according to a prescribed rule, and an image display device 21 starts animation display. And Based on a final condition select from among a success condition a failure reach condition, or a failure condition, a type of patterns is selected and is variably displayed on the special pattern display device 22, while animation information is selected on the image display device 21 based on the final condition. Because of the display of the animation information, a process from the start of the display till the final result will be clearly displayed as a story. By the combination of the special pattern display device 22 and a second pattern display device which is not bound by the prescribed rule, the display can be more varied, for the order and the time of the start of the variable display on the display area of the second pattern display device can be freely decided, any changes in the display area can be allowed, and the arrangement of patterns, colors and elements of the patterns in the display area can be freely changed, and the variation of the display after a success can be freely decided, etc.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision  
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japanese Patent Office

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平 9 - 2 3 4 2 7 6

(43) 公開日 平成9年(1997)9月9日

(51) Int. Cl.<sup>6</sup>

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 2 4 F D

(全 4 8 頁)

(21) 出願番号 特願平 8 - 1 3 4 3 0 0  
(22) 出願日 平成 8 年 (1996) 4 月 30 日  
(31) 優先権主張番号 特願平 7 - 3 5 3 9 3 8  
(32) 優先日 平 7 ( 1 9 9 5 ) 1 2 月 2 7 日  
(33) 優先権主張国 日本 ( J P )

(71) 出願人 000121693  
奥村遊機株式会社  
愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号  
(72) 発明者 武内 巖  
名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊  
機株式会社内  
(72) 発明者 永田 敏  
名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊  
機株式会社内  
(74) 代理人 弁理士 渡邊 功二

(54) 【発明の名称】 遊技機の表示制御装置

(57) 【要約】

【課題】 図柄変動開始から大当たり状態に至る過程の表示に変化をもたせる。

【解決手段】 始動口への遊技球の入賞に基づいて、規則に従って特別図柄表示装置 2 2 の変動表示が開始され、映像表示装置 2 1 の動画表示が開始され、大当たり状態、はずれリーチ状態、はずれ状態のいずれかから選択された最終状態に基づいて、図柄形態が選択されて特別図柄表示装置に変動表示されると共に、最終状態に基づいて、動画情報が選択されて映像表示装置に表示される。動画情報の表示により、表示開始から最終結果に至る過程がストーリーで明確に表示される。特別図柄表示装置と、規則に拘束されない第 2 図柄表示装置を組み合わせることにより、第 2 図柄表示装置の表示領域の変動表示開始順序や変動開始時間の変更、表示領域間の変更、表示領域内の図柄配列変更、色彩変更、図柄要素の変更、大当たり後の変動表示等を自由に行うことができ、表示の変化と多様性が高められる。

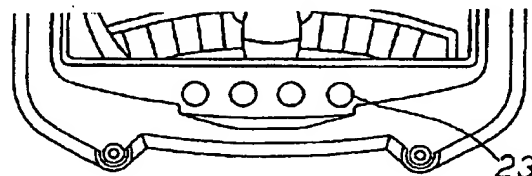
9-234276

キャラが特別図柄をもってくる

リーチがかかるまで主キャラの  
変化なし 21

→ 左右のときは、ストーリーが完結  
していない

∴ 結局はリーチアクションにすぎない



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 本体前面の遊技盤面に設けた特定入球口への遊技球の入球に応じて、同遊技盤面に設けた第 1 図柄表示装置の複数の表示領域に図柄の変動表示を規定された表示態様に従って行わせ、前記特定入球口への遊技球の入球に基づく最終結果を所定の図柄の組み合わせにより一定の特典を与える特別入賞状態と、最後に決定する図柄によって同所定の図柄の組み合わせにならなくなるはずれリーチ状態と、その他の組み合わせであるはずれ状態のいずれかから選択し、選択された状態の図柄の組み合わせを前記変動表示の停止時に前記第 1 図柄表示装置に静止図柄として表示させるように制御すると共に、同遊技盤面に設けた少なくとも 1 つの第 2 図柄表示装置に前記規定された表示態様とは異なる表示態様により変動表示を行わせ、前記選択されたいずれかの状態に対応し、前記第 1 図柄表示装置に表示される規定された表示態様とは異なる表示態様の静止図柄を選択して前記第 2 図柄表示装置に表示させるように制御することを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2】 前記請求項 1 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置を動画表示を行う映像表示装置により構成し、前記特別入賞状態とはずれリーチ状態とはずれ状態の内のいずれかの状態に対応して動画表示開始から前記各状態に至る過程を明示する動画情報群から前記選択された状態に対応する動画情報を選択し、選択された同動画情報を前記映像表示装置に表示させるように制御することを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 3】 前記請求項 2 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記映像表示装置の動画表示を前記第 1 図柄表示装置の変動表示と同期させないようしたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 4】 前記請求項 2 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 1 図柄表示装置の表示内容と無関係の映像情報を有する映像情報源を設け、前記映像表示装置による前記動画情報の表示と、同映像情報の表示とを切り替え可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 5】 遊技機本体の前面の遊技盤面に設けられ、図柄の変動表示を行う複数の表示領域を有し、変動表示の終了時に各表示領域に順次変動を停止して静止図柄を表示する第 1 図柄表示装置と、前記複数の表示領域に表示される静止図柄であって、一定の特典を与える特別入賞状態を示す所定の図柄の組み合わせである第 1 図柄形態と、同静止図柄の内の最後に停止する図柄によって同所定の図柄の組み合わせにならなくなるはずれリーチ状態を示す第 2 図柄形態と、同静止図柄のその他の組み合わせであるはずれ状態を示す第 3 図柄形態を記憶する図柄形態記憶手段と、

前記遊技盤面に設けた特定入球口への遊技球の入球に基

づいて、前記特別入賞状態、はずれリーチ状態及びはずれ状態の内のいずれかを一定の確率のもとに選択する最終状態選択手段と、

前記最終状態選択手段の選択結果に応じて、前記各図柄形態の内のいずれかの図柄の組み合わせを選択する図柄形態選択手段と、

前記特定入球口への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 図柄表示装置の変動表示を開始させ、前記図柄形態選択手段の選択に応じて前記第 1 図柄表示装置の変動表示を制御する図柄表示制御手段と、

前記遊技盤面に設けられ、動画情報を表示する映像表示装置と、

前記特別入賞状態、はずれリーチ状態及びはずれ状態の各々の変動過程に対応した内容の複数の動画情報を記憶する動画情報記憶手段と、

前記最終状態選択手段による選択結果に応じて前記動画情報の何れかを選択する動画情報選択手段と、

前記特定入球口への遊技球の入球に基づいて、前記映像表示装置の表示を開始させ、前記動画情報選択手段の選択に応じて前記映像表示装置の表示を制御する映像表示制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 6】 前記請求項 5 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記映像表示装置の動画表示を前記第 1 図柄表示装置の変動表示と同期させないように前記映像表示制御手段による制御を行うようにしたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 7】 前記請求項 5 に記載の遊技機の表示制御装置において、

前記第 1 図柄表示装置の表示内容と無関係の映像情報を有する映像情報源と、

前記映像表示装置への、前記映像情報源から映像情報の表示と、前記映像表示制御手段の制御による動画表示とを切り替える表示切り替え手段とを設けたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 8】 前記請求項 1 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置を、複数の表示領域を備えた形式のものとしたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 9】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の複数の表示領域毎の変動開始順序または変動開始時間の内の少なくとも一方を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 10】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の複数の表示領域毎の変動停止順序または変動停止時間の内の少なくとも一方を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 11】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制

10

20

30

40

50

御装置において、前記第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、前記列または行内の表示の変動方向を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 2】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、前記各列または行間の配列を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 3】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、前記列または行内の図柄の配列を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 4】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の複数の表示領域に表示される図柄の色彩を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 5】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の複数の表示領域の内の一部の表示領域に表示される図柄を消滅させ、または消滅させた表示領域における図柄の再表示を可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 6】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の各表示領域に表示される図柄が複数の要素からなる場合に、同複数の要素の内の少なくとも一部を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 7】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置における前記特別入賞状態を判定するための前記表示領域の組み合わせとして、同第 2 図柄表示装置の縦横及び斜めの配列以外の配列としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 8】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の変動表示開始から変動表示の終了までの時間を変更可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 1 9】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記特定入賞口への遊技球の入球時以外にも、前記第 2 図柄表示装置の変動表示を開始可能としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2 0】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置が変動表示中に、前記特定入球口へ入球した遊技球の数が、前記最終結果の判定に関与することが許容される数を越えた場合に、同許容される数を越えた遊技球に関しては、前記第 2 図柄表示装置に変動表示を開始させる機能のみを付与したことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2 1】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、遊技機が特別入賞状態にあるときに、

前記第 2 表示領域に変動表示を行わせるようにしたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2 2】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置に変動表示の終了後に表示された静止図柄が特別入賞状態を表示しないとき、同静止図柄の表示面積を縮小させ、残りの表示領域において変動表示を開始させ、同変動表示の停止結果と前記静止図柄と合わせて前記最終結果を表示するように制御することを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2 3】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の表示領域に表示される複数の図柄の組み合わせの各々が表示される確率を、特別入賞状態において特別入賞口が連続開放される回数と無関係としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【請求項 2 4】 前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、前記第 2 図柄表示装置の表示領域に表示される複数の図柄の組み合わせの各々が表示される確率を、特別入賞状態の発生確率と無関係としたことを特徴とする遊技機の表示制御装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の技術分野】 本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機の表示制御装置に係り、特に図柄の組み合わせによりいわゆる大当たりといわれる遊技者に一定の特典を付与する特別入賞状態の発生の有無を表示する遊技機の表示制御装置に関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】 従来、この種のパチンコ遊技機の表示制御装置としては、例えば遊技盤面に横一列に 3 個の表示領域を設けたり、マトリックス状に 9 個の表示領域を設けた図柄表示装置が設けられており、これら表示装置はドラムを回転させたり液晶等の表示画面を電氣的に駆動することにより可変表示が行われるようになっている。そして、遊技盤面に設けた始動口や通過ゲートのような特定入球口への遊技球の入球により、図柄表示装置は、複数桁の文字、数字、記号等の変動表示を開始し、一定時間の変動の後に、表示を停止させ、静止図柄の組み合わせにより同じ文字等が縦横方向や斜め方向等に揃ったことにより、大当たりであることを示すようにしていた。

【0 0 0 3】 しかし、上記従来の図柄表示装置は、単に数字等の図柄の変動表示のみであり、また表示形態が単純であり、さらに表示態様についても法規上の制約があるため、図柄変動表示自体が単調なものになっていた。そのため、遊技者にとって図柄変動開始から特別入賞状態に至る過程を楽しむという要素はほとんどなく、この点で図柄表示形態に改善の余地があった。一方、図柄表示装置に数字等のみでなく絵柄を組み合わせる表示することができるものもあり、この場合には、図柄表示にお

いて大当りに近い状態であるリーチ状態になった後に、特定の絵柄を表示することにより、大当りが発生し易いことを遊技者に知らせることも行われていた。しかし、この種の図柄表示装置は、規則により、始動口への遊技球の入賞時から図柄の変動、リーチ動作、図柄の変動停止までの表示方法、変動時間、図柄決定順序等において多くの制限が課されており、自由な変化の多様な表示が妨げられていた。また、同一画面に数字等の図柄と絵柄とを共存させることにより、絵柄の表示領域が限定されることから、絵柄の表現力が大きく損なわれるという問題もあった。本発明は、上記した問題を解決しようとするもので、規則に対応しつつ、図柄変動開始から特別入賞状態に至る過程の表示に変化をもたせることができる遊技機の表示制御装置を提供することを目的とする。

#### 【0004】

【課題を解決するための手段及び発明の効果】上記目的を達成するために上記請求項1に係る発明の構成上の特徴は、本体前面の遊技盤面に設けた特定入球口への遊技球の入球に応じて、遊技盤面に設けた第1図柄表示装置の複数の表示領域に図柄の変動表示を規定された表示態様に従って行わせ、特定入球口への遊技球の入球に基づく最終結果を所定の図柄の組み合わせにより一定の特典を与える特別入賞状態と、最後に決定する図柄によって所定の図柄の組み合わせにならなくなるはずれリーチ状態と、その他の組み合わせであるはずれ状態のいずれかから選択し、選択された状態の図柄の組み合わせを変動表示の停止時に第1図柄表示装置に静止図柄として表示させるように制御すると共に、遊技盤面に設けた少なくとも1つの第2図柄表示装置に規定された表示態様とは異なる表示態様により変動表示を行わせ、選択されたいずれかの状態に対応し、第1図柄表示装置に表示される規定された表示態様とは異なる表示態様の静止図柄を選択して第2図柄表示装置に表示させるように制御することにある。

【0005】上記のように請求項1に係る発明を構成したことにより、特定入球口への遊技球の入球に基づいて、第1図柄表示装置及び第2図柄表示装置の変動表示が開始される。そして、特別入賞状態、はずれリーチ状態、はずれ状態のいずれかから選択された最終状態に基づいて、図柄形態が選択されて第1図柄表示装置及び第2図柄表示装置に変動表示が停止し、静止図柄として表示される。このとき、第2図柄表示装置の表示態様は、第1の図柄表示装置に表示される規定された表示態様とは異なったものとなっている。すなわち、特定入球口への遊技球の入賞時から図柄の変動開始、リーチ動作、図柄の変動停止までの表示方法、変動時間、図柄決定順序等において制限がないので、自由な変化の多様な表示が行われる。その結果、遊技者は、規定された表示態様の第1図柄表示装置に対し、第2図柄表示装置の自由な変動表示による多様な変化の過程や、デザインの斬新さを

興味をもって眺めることができ、より遊技を楽しむことができる。

【0006】また、上記請求項2に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項1に記載の遊技機の表示制御装置において、第2図柄表示装置を動画表示を行う映像表示装置により構成し、特別入賞状態とはずれリーチ状態とはずれ状態の内のいずれかの状態に対応して動画表示開始から各状態に至る過程を明示する動画情報群から選択された状態に対応する動画情報を選択し、選択された動画情報を映像表示装置に表示させるように制御することにある。

【0007】上記のように請求項2に係る発明を構成したことにより、特定入球口への遊技球の入球に基づいて、第1図柄表示装置の変動表示が開始され、映像表示装置の動画表示が開始される。そして、特別入賞状態、はずれリーチ状態、はずれ状態のいずれかから選択された最終状態に基づいて、図柄形態が選択されて第1図柄表示装置に変動表示される。同時に、最終状態に基づいて、動画情報が選択されて映像表示装置に表示される。この動画情報の表示により、表示開始から最終結果に至る過程がストーリーで明確に表示される。その結果、遊技者は、その過程に興味をもって眺めることができると共に最終状態を確実に知ることができる。また、この動画表示と同時に、通常の図柄の変動表示が第1図柄表示装置において行われているので、最終結果については、第1図柄表示装置により確認することができる。

【0008】また、上記請求項3に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項2に記載の遊技機の表示制御装置において、映像表示装置の動画表示を第1図柄表示装置の変動表示と同期させないようしたことにある。上記のように請求項3に係る発明を構成したことにより、上記請求項2に係る発明の効果に加え、映像表示装置の表示を第1図柄表示装置の表示から独立性を高め、動画表示により多くの変化と多様性をもたせることができる。

【0009】また、上記請求項4に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項2に記載の遊技機の表示制御装置において、第1図柄表示装置の表示内容と無関係の映像情報を有する映像情報源を設け、映像表示装置による動画情報の表示と、映像情報の表示とを切り替え可能としたことにある。

【0010】上記のように請求項4に係る発明を構成したことにより、上記請求項2に係る発明の効果に加え、遊技者が動画情報の表示を見たくないときには、映像表示装置の内容を、テレビ番組等の第1図柄表示装置の表示内容と無関係の映像の表示に切り替えてこれを楽しむことができる。そして、動画情報の表示に切り替えることにより、簡単に元に戻すことができるので、映像表示装置の表示機能がさらに高められる。

【0011】また、上記請求項5に係る発明の構成上の特徴は、遊技機本体の前面の遊技盤面に設けられ、図柄

10

20

30

40

50

の変動表示を行う複数の表示領域を有し、変動表示の終了時に各表示領域に順次変動を停止して静止図柄を表示する第 1 図柄表示装置と、複数の表示領域に表示される静止図柄であって、一定の特典を与える特別入賞状態を示す所定の図柄の組み合わせである第 1 図柄形態と、静止図柄の内の最後に停止する図柄によって所定の図柄の組み合わせにならなくなるはずれリーチ状態を示す第 2 図柄形態と、静止図柄のその他の組み合わせであるはずれ状態を示す第 3 図柄形態を記憶する図柄形態記憶手段と、遊技盤面に設けた特定入球口への遊技球の入球に基づいて、特別入賞状態、はずれリーチ状態及びはずれ状態の内のいずれかを一定の確率のもとに選択する最終状態選択手段と、最終状態選択手段の選択結果に応じて、各図柄形態の内のいずれかの図柄の組み合わせを選択する図柄形態選択手段と、特定入球口への遊技球の入球に基づいて、第 1 図柄表示装置の変動表示を開始させ、図柄形態選択手段の選択に応じて第 1 図柄表示装置の変動表示を制御する図柄表示制御手段と、遊技盤面に設けられ、動画情報を表示する映像表示装置と、特別入賞状態、はずれリーチ状態及びはずれ状態の各々の変動過程に対応した内容の動画情報を記憶する動画情報記憶手段と、最終状態選択手段による選択結果に応じて動画情報の何れかを選択する動画情報選択手段と、特定入球口への遊技球の入球に基づいて、映像表示装置の表示を開始させ、動画情報選択手段の選択に応じて映像表示装置の表示を制御する映像表示制御手段とを備えたことにある。

【0012】上記のように請求項 5 に係る発明を構成したことにより、特定入球口への遊技球の入球に基づいて、第 1 図柄表示装置の変動表示が開始され、映像表示装置の動画表示が開始される。そして、最終状態選択手段により選択された最終状態に基づいて、図柄形態選択手段により図柄形態記憶手段から対応する図柄形態が選択され、図柄表示制御手段の制御により第 1 図柄表示装置に図柄形態が変動表示される。同時に、最終状態選択手段により選択された最終状態に基づいて、動画情報選択手段により動画情報記憶手段から対応する動画情報が選択され、映像表示制御手段の制御により映像表示装置に動画情報が表示される。この動画情報の表示により、表示開始から最終結果に至る過程がストーリーで明確に表示されるので、遊技者はその過程を興味をもって眺めることができる。この動画表示と同時に、通常の図柄の変動表示が第 1 図柄表示装置において行われており、最終結果が、静止図柄で明確に表示される。従って、遊技者には、遊技の最終結果に至る過程を動画表示で楽しみつつ、第 1 図柄表示装置により最終結果を確認することができるという、単調ではない多様な表示態様が与えられる。

【0013】また、上記請求項 6 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 5 に記載の遊技機の表示制御装置において、映像表示装置の動画表示を第 1 図柄表示装置の

変動表示と同期させないように映像表示制御手段による制御を行うようにしたことにある。上記のように請求項 6 に係る発明を構成したことにより、上記請求項 5 に係る発明の効果に加え、映像表示装置の表示を第 1 図柄表示装置の表示から独立性を高め、動画表示により多くの変化と多様性をもたせることができる。

【0014】また、上記請求項 7 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 5 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 1 図柄表示装置の表示内容と無関係の映像情報を有する映像情報源と、映像表示装置への、映像情報源から映像情報の表示と、映像表示制御手段の制御による動画表示とを切り替える表示切り替え手段とを設けたことにある。

【0015】上記のように請求項 7 に係る発明を構成したことにより、上記請求項 5 に係る発明の効果に加え、遊技者が動画情報の表示を見たくないときには、切り替え手段により映像表示制御手段による表示制御から映像情報源による表示に切り替えて、テレビ番組等の第 1 図柄表示装置の表示内容と無関係の映像の表示を楽しむことができる。そして、逆に映像情報源による表示から映像表示制御手段による制御に切り替えることにより、簡単に元の表示に戻すことができるので、映像表示装置の表示機能がさらに高められる。

【0016】また、上記請求項 8 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 1 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置を、複数の表示領域を備えた形式のものとしたことにある。上記のように請求項 8 に係る発明を構成したことにより、複数の表示領域を備えた第 2 図柄表示装置においては、第 1 図柄表示装置と同様の構成ではあるが、第 1 図柄表示装置と異なり表示態様に制限がないので、特定入球口への遊技球の入賞時から図柄の変動、リーチ動作、図柄の変動停止までの表示方法、変動時間、図柄決定順序等において自由な変化の多様な表示が行われる。その結果、遊技者は、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、第 2 図柄装置の変動表示の多様な変化の過程や、デザインの斬新さを興味をもって眺めることができ、より遊技を楽しむことができる。

【0017】また、上記請求項 9 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の複数の表示領域毎の変動開始順序または変動開始時間の内の少なくとも一方を変更可能としたことにある。上記のように請求項 9 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域毎の変動開始順序及び変動開始時間の内の少なくとも一方が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示開始時における表示の変化や多様性が高められる。

【0018】また、上記請求項 10 に係る発明の構成上



の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の複数の表示領域毎の変動停止順序または変動停止時間の内の少なくとも一方を変更可能としたことにある。上記のように請求項 10 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域毎の変動停止順序及び変動停止時間の内の少なくとも一方が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示停止時における表示の変化や多様性が高められる。

【0019】また、上記請求項 11 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、列または行内の表示の変動方向を変更可能としたことにある。上記のように請求項 11 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、表示領域の列または行内の表示時の変動方向が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性が高められる。

【0020】また、上記請求項 12 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、各列または行間の配列を変更可能としたことにある。上記のように請求項 12 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、表示領域の列または行間の配列が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性が高められる。

【0021】また、上記請求項 13 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置が複数列または複数行に分けられた表示領域を備えた形式である場合に、列または行内の図柄の配列を変更可能としたことにある。上記のように請求項 13 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域の列または行内における図柄相互間の配列が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性が高められる。

【0022】また、上記請求項 14 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の複数の表示領域に表示される図柄の色彩を変更可能としたことにある。上記のように請求項 14 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域に表示される図柄の色彩が種々に変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第

1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性及び装飾性が高められる。

【0023】また、上記請求項 15 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の複数の表示領域の内の一部の表示領域に表示される図柄を消滅させ、または消滅させた表示領域における図柄の再表示を可能としたことにある。上記のように請求項 15 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域に表示される図柄の一部が、表示途中で消滅したり、消滅した図柄が再表示されたりする。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性が高められる。

【0024】また、上記請求項 16 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の各表示領域に表示される図柄が複数の要素からなる場合に、複数の要素の内の少なくとも一部を変更可能としたことにある。上記のように請求項 16 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置の変動表示開始毎に、各表示領域に表示される複数の要素からなる図柄の一部の要素が変更される。そのため、第 2 図柄表示装置においては、規則的な変動表示が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、表示の変化や多様性及び装飾性が高められる。

【0025】また、上記請求項 17 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置における特別入賞状態を判定するための表示領域の組み合わせとして、第 2 図柄表示装置の縦横及び斜めの配列以外の配列としたことにある。上記のように請求項 17 に係る発明を構成したことにより、第 2 図柄表示装置においては、規則的な配列が行われる第 1 図柄表示装置と異なり、特別入賞状態の発生の表示に意外性が与えられる。

【0026】また、上記請求項 18 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、第 2 図柄表示装置の変動表示開始から変動表示終了までの時間を変更可能としたことにある。上記のように請求項 18 に係る発明を構成したことにより、時間を短くした場合には、第 2 図柄表示装置の変動表示結果を早く知ることができ、遊技のスリルが高められる。また、時間に変化を持たせることにより、表示の多様性が高められる。

【0027】また、上記請求項 19 に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項 8 に記載の遊技機の表示制御装置において、特定入賞口への遊技球の入球時以外にも、第 2 図柄表示装置の変動表示を開始可能としたことにある。上記のように請求項 19 に係る発明を構成したことにより、特定入賞口への遊技球の入球時に必ず変動表示が開始される第 1 図柄表示装置とは別に、第 2 図柄表示

装置には特定入賞口への遊技球の入球時以外にも変動表示を行わせるようにしたことにより、表示の変化及び多様性が高められる。

【0028】また、上記請求項20に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項8に記載の遊技機の表示制御装置において、第2図柄表示装置が変動表示中に、特定入球口へ入球した遊技球の数が、最終結果の判定に関与することが許容される数を越えた場合に、許容される数を越えた遊技球に関しては、第2図柄表示装置に変動表示を開始させる機能のみを付与したことにある。

【0029】上記のように請求項20に係る発明を構成したことにより、第2図柄表示装置においては、特別入賞状態の決定に関与しない変動表示とはなるが、変動表示が多数回行われることにより、特別入賞状態へ到達するための目安となる特定入球口への入球の容易さの程度を知ることができ、遊技者にとって有益となる。

【0030】また、上記請求項21に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項8に記載の遊技機の表示制御装置において、遊技機が特別入賞状態にあるときに、表示領域に変動表示を行わせるようにしたことにある。上記のように請求項21に係る発明を構成したことにより、特別入賞状態においても、第2図柄表示装置の多様な表示態様を楽しむことができる。

【0031】また、上記請求項22に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項8に記載の遊技機の表示制御装置において、第2図柄表示装置に変動表示の終了後に表示された静止図柄が特別入賞状態を表示しないとき、静止図柄の表示面積を縮小させ、残りの表示領域において変動表示を開始させ、変動表示の停止結果と静止図柄と合わせて最終結果を表示するように制御することにある。

【0032】上記のように請求項22に係る発明を構成したことにより、第2図柄表示装置の変動表示の停止後に表示された静止図柄により、特別入賞状態にならない場合でも、静止図柄が縮小され、その周囲の表示領域の変動表示が開始され、2回目の変動表示の停止後に、再度特別入賞状態判定の機会が与えられる。その結果、遊技の娯楽性が高められると共に、第2図柄表示装置の表示機能を高めたことにより表示の多様性や装飾性を楽しむことができる。

【0033】また、上記請求項23に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項8に記載の遊技機の表示制御装置において、第2図柄表示装置の表示領域に表示される複数の図柄の組み合わせの各々が表示される確率を、特別入賞状態において特別入賞口が連続開放される回数と無関係としたことにある。上記のように請求項23に係る発明を構成したことにより、第2図柄表示装置においては、複数の図柄の組み合わせを無闇に多くする必要がなく、静止図柄数を見やすい数にすることができると共に、記憶内容を少なくすることができ記憶部を簡略にすることができる。

【0034】また、上記請求項24に係る発明の構成上の特徴は、前記請求項8に記載の遊技機の表示制御装置において、第2図柄表示装置の表示領域に表示される複数の図柄の組み合わせの各々が表示される確率を、特別入賞状態の発生確率と無関係としたことにある。上記のように請求項24に係る発明を構成したことにより、第2図柄表示装置においては、複数の図柄の組み合わせを特別入賞状態の発生確率に対応して無闇に多くする必要がなく、静止図柄数を見やすい数にすることができると共に、記憶内容を少なくすることができ記憶部を簡略にすることができる。

【0035】

【発明の実施の形態】以下、本発明の一実施形態を図面を用いて説明すると、図1及び図2は、第1の実施形態が適用されたパチンコ遊技機の本体10を正面図及び背面図により示したものである。本体10は、正面の上側の枠部10aに遊技盤11を支持しており、枠部10aの左側に開閉自在に支持したガラス扉12により遊技盤11の前側を閉鎖している。遊技盤11の周囲には、円弧形のガイドレール13a及び仕切りレール13bが同心円状に設けられており、その内側が遊技領域11aにされている。遊技盤11の中央には、本発明の要部である図柄表示基盤20が取り付けられている。

【0017】図柄表示基盤20の左右両側には左右入賞口14a、14bが設けられ、左右両側の下部には左下入賞口14c、右下入賞口14dが設けられている。図柄表示基盤20の直下には、特定入賞口である中央始動口15が設けられている。中央始動口15の下には、アタッカ開閉式の大入賞口16aが設けられ、大入賞口16aの左右には、特定入賞口である左下始動口16b、右下始動口16cが設けられている。各始動口15、16b、16cには、始動口スイッチ15a、16b1、16c1が設けられており、大入賞口16aには大入賞口スイッチ16a1が設けられている。

【0018】大入賞口16aの直下は、はずれ球を回収するアウト口17になっている。左入賞口14aの左側には左電飾ランプ18aが、右入賞口14bcの右側には右電飾ランプ18bが設けられている。遊技盤面には、その他、複数の風車及び多数の釘が設けられている。遊技盤11の下側には、賞品球が供給される上側受皿31が設けられている。上側受皿31の下側には、遊技球を回収する下側受皿32が設けられ、下側受皿32の右側には、後述する遊技球発射装置49の発射ハンドル33が設けられている。

【0019】遊技盤11の裏側中央位置には、図2に示すように、樹脂製のセンターカバー41が設けられており、その左端に各種信号処理を行うメイン基板42が取り付けられている。センターカバー41の上部には、賞品球タンク43が設けられている。賞品球タンク43の左端下側には、右端下方にわずかに傾斜したタンクレー

ル44が接続されている。タンクレール44の右端は、センターカバー41の右側を下方に延びる賞品球通路45に連結されている。賞品球通路45の途中には、賞品球ケース（賞品球排出装置）46が介装されている。賞品球ケース46は、賞品球通路45に沿って設けたスプロケット（図示しない）の回動により賞品球を1個ずつ賞品球通路45の上流側から下流側に排出するようになっている。賞品球通路45の下流側の下端は、上側受皿31の左後側の球供給口31aにつながっている。

【0020】そして、センターカバー41の下側には、10 上記入賞口等に入賞した遊技球が遊技盤11の裏面の開口から落下した遊技球を集める入賞球集合樋47が、右下方向に傾斜して設けられている。入賞球集合樋47の右端位置には、入賞球検出スイッチ47a、入賞球排出ソレノイド47b及び入賞球排出カム47cが順次設けられており、入賞球排出カム47cの下側の通路には入賞球排出確認センサ47dが設けられている。入賞球集合樋47の左端位置には、賞品球の排出等の制御を行う賞球基板48が取り付けられている。賞球基板48の下側には、発射モータを含む遊技球発射装置49が設けら

れている。【0021】図柄表示基盤20には、図3に詳細に示すように、中央の映像表示装置21と、その上部の特別図柄表示装置22と、映像表示装置21の下側の始動口入賞記憶数表示部23と、上端の普通入賞口24とを有している。映像表示装置21は、大画面の液晶表示形式の表示装置であり、後述する一定のストーリーを表す動画を表示するものである。なお、映像表示装置21につい

ては、液晶表示形式の他に陰極線管表示形式、蛍光表示形式、プラズマディスプレイ表示形式等を用いることもできる。【0022】特別図柄表示装置22は、発光ダイオードを配列した表示装置であり、横一列に配置された左表示領域22a、中央表示領域22b、右表示領域22cを設けており、各表示領域には左図柄、中図柄、右図柄がそれぞれ表示される。各図柄としては、1～0までの10個の数字と、ハート、スペード、ダイヤ等の5個の記号が用いられる。特別図柄表示装置22は、各表示領域22a～22cに図柄の変動表示を行った後に、左表示領域22a、右表示領域22c、中央表示領域22bの順に変動を停止して、静止図柄として表示するようになっている。特別図柄表示装置22は、全ての図柄が同一のときに、いわゆる大当たりといわれる特別入賞状態（以下、大当たり状態と記す）を示し、最後の図柄が異なったときに、はずれリーチ状態を示し、その他のときには、はずれ状態を示す。ただし、特別図柄表示装置としては、横一列表示形式の代わりにマトリックス形式の表示装置を用いることもできる。数字、記号の他に文字、図形等も使用することができる。

【0023】始動口入賞記憶数表示部23は、4個の発

光ダイオードからなり、特別図柄表示装置22が変動表示中にいずれかの始動口に遊技球が入賞したときにその結果を最大4個まで表示するもので、図柄の変動表示終了後に、つぎの図柄変動表示を約束することの表示を行うものである。始動口入賞記憶数表示部23については、デジタル表示とすることもできる。

【0024】つぎに、パチンコ遊技機の表示制御を行うための電気制御装置について、図4により説明する。電気制御装置50は、上記メイン基板42及び賞球基板48の一部に設けられており、I/O、CPU、ROM、RAM、タイマ等からなるマイクロコンピュータを備えた主制御回路51及び主制御回路51に接続された映像表示制御回路52を設けている。主制御回路51は、図5及び図6に示すフローチャートに対応した「特別図柄表示プログラム」を実行しつづけ、図7に示すフローチャートに対応した「始動口入賞記憶数表示プログラム」の割り込み実行を行う。また、主制御回路51は、ROMに「特別図柄表示プログラム」及び「始動口入賞記憶数表示プログラム」を記憶すると共に、大当たり判定データ、はずれリーチ判定データ、大当たり図柄データ、はずれリーチ図柄データ、はずれ図柄データのマップ等や、始動口入賞記憶数基準値N0（＝4）等を記憶している。

【0025】また、主制御回路51は、上記大当たり状態を決定するための確率カウンタIa、大当たり図柄を決定する大当たり図柄カウンタIb、はずれリーチ状態かはずれ状態かを決定するはずれ図柄エリアカウンタIIa、はずれリーチ図柄を決定するはずれリーチ図柄カウンタIIb、その他のはずれ図柄を決定するはずれ図柄カウンタIIc（図示しない）等を設けている。確率カウンタIaは、例えば0～742の数値を繰り返しカウントアップするもので、その値が大当たり判定データと対比される。大当たり図柄カウンタIbは、例えば0～15の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が上記大当たり図柄データに対応している。はずれ図柄エリアカウンタIIaは、例えば0～12の数値を繰り返しカウントアップするもので、その値がはずれリーチ判定データと対比される。はずれリーチ図柄カウンタIIbは、例えば0～209の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が上記はずれリーチ図柄データに対応している。はずれ図柄カウンタIIcは、例えば0～2729の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が上記はずれ図柄データに対応している。

【0026】主制御回路51の入力側には、図4に示すように、上記始動口スイッチ15a、16b1、16c1及び大入賞口スイッチ16a1が接続されている。また、主制御回路51の出力側には、上記図柄表示基盤20に設けた特別図柄表示装置22と、始動口入賞記憶数表示部23とが接続されている。

【0027】また、映像表示制御回路52は、図8及び

図 9 に示すフローチャートに対応した「映像表示プログラム」を実行しつづける。また、映像表示制御回路 52 は、ROM に「映像表示プログラム」を記憶している。映像表示制御回路 52 には、複数の動画情報を記憶している動画情報記憶装置 53 が接続されている。動画情報は、上記特別表示装置 22 の左表示領域 22a の図柄が確定するまでの第 1 の段階の情報群 P1 と、その後はずれ状態に至る段階の情報群 P2 と、はずれリーチ状態に至る段階の情報群 P3 と、大当たり状態に至る段階の情報群 P4 と、大当たり状態での情報群 P5 とからなり、各動画情報群 P1 ~ P5 には後述する多数の情報が含まれている。なお、本実施形態では、動画情報の表示内容は、上記特別図柄表示装置 22 の変動表示と同期するように構成されている。映像表示制御回路 52 の出力側には、上記映像表示装置 21 が接続されている。

【0028】上記動画情報は、例として図 10 ~ 図 20 に示すようなものがある。この動画情報は、釣りをテーマとしており、最初の船に乗った釣り人が糸を垂らした段階から魚を釣り上げる段階までのストーリーを、上記大当たり状態、はずれリーチ状態及びはずれ状態に対応させて示している。以下、各種のストーリーの例についてを説明する。図 10 ~ 図 20 においては、動画内容と同期している特別図柄表示装置 22 の表示内容が併せて示される。

【0029】図 10 及び図 11 は、はずれ状態に至るストーリーの一例を示している。例 1 では、まず釣り糸が垂らされ、直ちに待ちの状態にはいる（図 10, a-1）。この映像表示装置 21 による待ちの表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の変動表示の開始に対応している。そして、水面に波紋が生じ（図 10, a-2）、何かが出現する兆候が表れ（図 10, a-3）、タコが数字 3 を持って出現する（図 10, a-4）。この映像表示装置 21 の表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の左表示領域 22a の図柄確定に対応する。そして、タコが沈んだ後、また何かが出現する兆候が表れ（図 11, a-5）、魚の一部が水面に現れ（図 11, a-6）、サメが先と異なった数字 4 を伴って出現する（図 11, a-7）。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の右表示領域 22c の図柄確定に対応する。これによりはずれが確定するので、直ちにサメが沈むと共に特別図柄表示装置 22 の中央表示領域 22b の数字 1 に確定する（図 11, a-8）。

【0030】図 12 ~ 図 14 は、大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一例を示している。例 2 では、まず釣り糸が垂らされ、直ちに待ちの状態にはいる（図 12, b-1）。映像表示装置 21 による待ちの表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の変動表示の開始に対応している。そして、水面に波紋が生じ（図 12, b-2）、とびうおが数字 7 を持って出現する（図 12, b-3）。この時点が特別図柄表示装置 22 の左表

示領域 22a の図柄確定に対応する。そして、とびうおが沈んだ後（図 12, b-4）、また何かが出現する兆候が表れ（図 13, b-5）、いかの一部が数字 7 を伴って水面に現れる（図 13, b-6）。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の右表示領域 22c の図柄確定に対応する。このリーチ状態の発生により、竿が引っ張られて釣り上げか否かの状態が動画表示され（図 13, b-7）、これにより遊技者はリーチ状態の発生を動画を見ることにより認識することができる。さらに、くじらの一部が数字 7 を伴って出現する（図 13, b-8）。そして、くじらが完全に釣り上げられることにより、「ヤッター」の文字表示と共に大当たり状態の発生が画面に明確に表示される

（図 14, b-9）。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の中央表示領域 22b の図柄確定による大当たり状態表示に対応する。

【0031】また、リーチ状態の発生後（図 13, b-7）、くじらの一部が出現した途端に糸が切れ（図 14, b'-10）、くじらが水没することにより（図 14, b'-11）、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の中央表示領域 22b の図柄 8 の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。ここで示したように、動画表示において、例えばくじら、いか、とびうお等の異なる絵柄により、同じ図柄「7」を表示することができ、表示の意外性を高めることができる。

【0032】つぎに、図 15 及び図 16 は、大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一例を示している。ここではリーチが発生するまでの状態を省略する。例 3 では、リーチ状態の発生により、竿が引っ張られて釣り上げか否かの状態が動画表示され（図 15, c-1）、これにより遊技者はリーチ状態の発生を動画を見ることにより認識することができる。さらに、タコの一部が出現し（図 15, c-2）、タコが完全に釣り上げられ（図 15, c-3）、タコが回転し始め（図 15, c-4）、さらにタコが逆向きになったところで数字 7 を表示し、同時に「ヤッター」の文字表示がされて、大当たり状態の発生が画面に明確に表示される（図 16, c-5）。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の中央表示領域 22b の図柄 7 の確定による大当たり状態表示に対応する。

【0033】また、リーチ状態の発生後、タコの一部が出現し（図 15, c-2）、タコが完全に釣り上げられ（図 15, c-3）、タコが回転し始めたところで、突如さが出現して（図 16, c'-6）、タコを横取りして（図 16, c'-7）、さが水没することにより、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置 21 による表示の時点が、特別図柄表示装置 22 の中央表示領域 22b の別の図柄

4の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。

【0034】つぎに、図17は、はずれリーチ状態に至るストーリーの一例を示している。ここでもリーチ状態に至るまでの状態を省略する。例4では、リーチ状態の発生により、竿が引っ張られて釣り上げか否かの状態が動画表示され（図17、d-1）、さらに、靴の一部が出現し（図17、d-2）、数字1の付された靴が完全に釣り上げられ（図17、d-3）、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置21による表示の時点が、中央表示領域22bの図柄1の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。

【0035】つぎに、図18は、はずれリーチ状態に至るストーリーの他の例を示している。ここでもリーチ状態が発生するまでの経過を省略する。例5では、リーチ状態の発生により、竿が引っ張られて釣り上げか否かの状態が動画表示され（図18、e-1）、魚の一部が出現するがカニが飛び出してきて（図18、e-2）、釣り糸が切られる（図18、e-3）と共に、「ひーどいデ」の文字が写されることにより、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置21による表示の時点が、特別図柄表示装置22の中央表示領域22bの別の図柄8の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。

【0036】さらに、図19は、はずれリーチ状態に至るストーリーの他の例を示している。ここでもリーチが発生するまでの状態を省略する。例6では、リーチ状態の発生により、竿が引っ張られて釣り上げか否かの状態が動画表示され（図19、f-1）、つづいて竿が左方向に引っ張られ（図19、f-2）、右方向に引っ張られ（図19、f-3）、最後に異物が釣り上げられた状態が写されることにより、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置21による表示の時点が、特別図柄表示装置22の中央表示領域22bの別の図柄8の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。

【0037】また、図20は、はずれリーチ状態に至るストーリーの他の例を示している。例7では、リーチが発生してタコが回転し始めるまでは、上記例3の図15、c-4と同様である。そして、タコが一瞬逆向きになって数字7を表示し、同時に特別図柄表示装置22の中央表示領域22bの図柄が7になり、大当たり状態が発生したかのごとき印象が与えられる（図20、g-1）。しかし、瞬時にタコが再び回転し始め（図20、g-2）、正面を向いて釣り人に墨を吹き付けて（図20、g-3）、糸を切ってタコが水没し人が墨で汚れることにより（図20、g-4）、はずれリーチ状態の発生が画面に明確に表示される。この状態の映像表示装置21による表示の時点が、特別図柄表示装置22の中央表示領域22bの別の図柄9の確定によるはずれリーチ状態表示に対応する。

【0038】以上に示した各例は一例であり、魚の種類やストーリーの状態についてはその他に種々の形態が用いられる。また、本実施形態においては、釣りに関するストーリーを採用したが、その他にオートレースの出発からゴールまでの過程や、ゴルフのティーショットからホールインまでの過程等種々のストーリーを採用することができる。

【0039】つぎに、以上のように構成した第1の実施形態の動作について説明する。電源スイッチ（図示しない）の投入により、主制御回路51は「特別図柄表示プログラム」の実行を図5に示すステップ60にて開始し、ステップ61にて最終状態フラグS J Fを「0」にすると共に、その他各種変数の初期化処理を行う。最終状態フラグS J Fは、遊技球が始動口15、16b、16cに入賞したことによる確率判定に応じて決定される。上記ははずれ状態、はずれリーチ状態及び大当たり状態のいずれかを表すもので、「0」は未決定状態、「1」ははずれ状態、「2」ははずれリーチ状態、「3」は大当たり状態を表すものとする。

【0040】そして、ステップ62にて、確率カウンタ1a、大当たり図柄カウンタ1b、はずれ図柄エリアカウンタ11a、はずれリーチ図柄カウンタ11b、はずれ図柄カウンタ11cが0からカウントを開始し、各数値のカウントアップを繰り返し行う。同時に、主制御回路51は、「始動口入賞記憶数表示プログラム」の割り込み実行を、図7に示すステップ90にて開始し、ステップ91にて始動口入賞記憶数Nを「0」に初期化する。そして、発射ハンドル33の操作により遊技が開始され、発射された遊技球がガイドレール13aを通過し遊技領域11a内に供給される。一方、映像表示制御回路52は、図8に示すステップ110にて「映像表示プログラム」の実行を開始し、ステップ111にて各種変数の初期化処理を行った後、ステップ112にて動画情報群P1～P5を動画情報記憶装置53から読み込む。

【0041】主制御回路51は、図5に示すステップ63にて始動口入賞記憶数Nを読み込み、ステップ64にて始動口入賞記憶数N=0か否かを判定する。現時点ではN=0なので「YES」との判定の基にプログラムがステップ65に移行され、遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞したか否かが判定される。遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞すると、始動口スイッチ15a、16b1、16c1からの入力信号を受けて、主制御回路51は「YES」との判定の基にプログラムをステップ66に移し、カウントアップ中の確率カウンタの値Xを読み込む。同時に、ステップ67にて図柄変動開始信号が出力され、これに応じて特別図柄表示装置22は、図柄マップに基づいて左中央右の各表示領域22a～22cに左図柄、中図柄、右図柄の変動表示を開始する。つぎに、ステップ68にてタイマが計時を開始し、ステップ69にて時間t0経

過か否かが判定される。時間  $t_0$  が経過すると「YES」との判定の基にプログラムはステップ70に移され、確率カウンタの読み取り値  $X$  が大当りに該当しているか否かの判定が行われる。通常ははずれなので、ステップ71にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ72に移され、その時点でははずれ図柄エリアカウンタ11aの値  $H$  が読み込まれる。

【0042】つぎに、ステップ73にて値  $H$  がはずれリーチ状態であるはずれ図柄エリア1の数値か否かが判定される。通常ははずれリーチではないのでステップ74にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ75に移され、最終状態フラグ  $SJF$  がはずれ状態を示す「1」に設定される。さらに、ステップ76にてはずれ図柄マップから所定のはずれ図柄  $Hx$  が選択され、ステップ77にて図柄の変動表示が左右中の表示領域22a、22c、22bの順に停止され、はずれ図柄  $Hx$  が特別図柄表示装置22に表示される。そして、ステップ78にて最終状態フラグ  $SJF$  が「0」にされた後、プログラムはステップ63に戻され、以下のステップの処理が行われる。

【0043】一方、映像表示制御回路52は、図8に示すステップ113にて始動口入賞記憶数  $N$  を読み込み、ステップ114にて始動口入賞記憶数  $N=0$  か否かを判定する。遊技開始時点では  $N=0$  なので「YES」との判定の基にプログラムがステップ115に移行され、遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞したか否かが判定される。遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞すると、始動口スイッチ15a、16b1、16c1からの入力信号を受けて、映像表示制御回路52は、ステップ115にて「YES」との判定の基にプログラムをステップ116に移し、上記左表示領域22aの図柄が確定するまでの第1の段階の情報群  $P1$  と、その後ははずれ状態に至る段階の情報群  $P2$  と、はずれリーチ状態に至る段階の情報群  $P3$  と、大当り状態に至る段階の情報群  $P4$  と、大当り状態での情報群  $P5$  の内から、各1個の特定の動画情報ユニット  $P1x \sim P5x$  ( $x=1, 2, 3 \dots$ ) を選択する。この動画情報ユニット  $P1x \sim P5x$  は、例えば図10～図14に示すようなものである。そして、ステップ117にて映像表示装置21に動画情報  $P1x$  の表示が開始される。

【0044】つぎに、ステップ118にて最終状態フラグ  $SJF$  が「0」か否か、すなわち遊技球が始動口に入賞したコトによる確率判定の結果が出されたか否かが判定される。確率判定が出されたときは「NO」との判定の基にプログラムはステップ119に移され、最終状態フラグ  $SJF$  が「3」すなわち大当り状態になったか否かが判定される。通常ははずれなので、ステップ119にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ120に移され、最終状態フラグ  $SJF$  が「2」すなわちは

れリーチではないのでステップ120にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ121に移され、はずれ状態に至る動画情報  $P2x$  の表示が開始される。そして、はずれ状態が確定すると、ステップ122にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ123に移され選択された動画情報の内容がクリアされ、プログラムはステップ113に戻される。

【0045】以上に示した「特別図柄表示プログラム」の実行中に、主制御回路51は、「始動口入賞記憶数表示プログラム」の割り込み実行を行っており、図7に示すステップ92にて遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞したか否かの判定を行う。遊技球がいずれの始動口15、16b、16cにも入賞していないときには、「NO」との判定の基にプログラムはステップ94に移され、特別図柄表示部14aが変動表示中か否かが判定される。変動表示中でないときは、「NO」との判定の基にプログラムはステップ95に移され、始動口入賞記憶数  $N$  が0か否かが判定される。 $N=0$  のときは、「YES」との判定の基にプログラムはステップ92に戻され、ステップ92～ステップ95の処理が繰り返される。

【0046】そして、遊技球がいずれかの始動口に入賞すると、ステップ92にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ93に移されて始動口入賞記憶数  $N$  が「1」だけプラスされ、さらに、プログラムはステップ94およびステップ95にて「NO」との判定の基にステップ96に移される。そして、図柄変動開始信号が出力され、ステップ97にて始動口入賞記憶数  $N$  が「1」だけマイナスされ  $N=0$  にされる。つぎに、ステップ98にて始動口入賞記憶数  $N$  が4以上か否かが判定される。現時点においてはまだ始動口入賞記憶数  $N=0$  なので「NO」との判定の基にプログラムはステップ99に移され、始動口入賞記憶数表示部14cに始動口入賞記憶数  $N$  の表示が行われる。ここではステップ97に示す  $N=0$  に応じて始動口入賞記憶数表示部14cでの点灯表示は行われない。つぎに、ステップ100にて遊技機が大当り状態にあるか否かが判定される。通常は大当り状態にはないので「NO」との判定に基づいてプログラムはステップ92に戻され、ステップ92以下の処理が行われる。そして、図柄変動表示中にいずれかの始動口15、16b、16cに遊技球が入賞すると、プログラムは上記ステップ92、ステップ93を経てステップ94にて「YES」との判定の基にステップ98に移される。そして、ステップ98にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ99に移され、 $N=1$  に応じて始動口入賞記憶数表示部14cに1個点灯表示が行われる。

【0047】さらに、始動口入賞記憶数  $N$  が、「4」より大きくなると、ステップ98にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ101に移され、始動口入



賞記憶数N=4にされ、ステップ102にて始動口入賞記憶数表示部14cに4個の点灯表示が行われる。すなわち、始動口入賞記憶数Nは、最大が「4」に規定され、4より大きくなっても5以上の数は排除されるようになっている。上記ステップ92からステップ100の実行中に、遊技機が大当たり状態になると、ステップ100にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ103に移されて、大当たり中のN値処理ルーチンが行われる。そして、大当たり状態が終了すると、プログラムはステップ92に戻されて、ステップ92以下が繰り返し実行される。

【0048】一方、主制御回路51による「特別図柄表示プログラム」の実行中に、ステップ73にてはずれリーチ状態であるHがはずれ図柄エリア1にあると選択されると、ステップ74にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ79に移され、最終状態フラグS J Fが「2」にされる。そして、ステップ80にてはずれリーチ図柄マップから所定のはずれリーチ図柄HRが選択され、ステップ81にて特別図柄表示装置22の変動表示が左右中の表示領域22a、22c、22bの順に停止され、はずれリーチ図柄HRが特別図柄表示装置22に表示される。そして、ステップ78にて最終状態フラグS J Fが「0」にされた後、プログラムはステップ63に戻され、以下のステップの処理が行われる。

【0049】一方、映像表示制御回路52は、ステップ116にて動画情報群P1~P5の中から、別の動画情報ユニットP1x~P5xを選択する。そして、ステップ117にて映像表示装置21に動画情報P1xの表示が開始される。つぎに、はずれリーチ状態に応じて、ステップ118及びステップ119にて「NO」、ステップ120にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ124に移され、はずれリーチ状態に至る動画情報P3xの表示が開始される。そして、はずれリーチ状態が確定すると、ステップ125にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ123に移され選択された動画情報の内容がクリアされ、プログラムはステップ113に戻される。

【0050】つぎに、主制御回路51による「特別図柄表示プログラム」の実行中に、ステップ66における図柄変動開始時に、ステップ67にて確率カウンタから読み取られた値Xがステップ70にて大当たりと判定されると、ステップ71にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ82に移され、最終状態フラグS J Fが「3」にされ、ステップ83にて大当たり図柄カウンタIbから大当たり図柄Oaが選択され、ステップ84にて特別表示装置22に大当たり図柄Oaが表示される。そして、大当たり状態が終了すると、ステップ85にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ86に移され、最終状態フラグS J Fが「0」にされる。その後、プログラムはステップ65に戻され、新たにステップ65以下

の処理が、上記したように再開される。

【0051】一方、映像表示制御回路52は、ステップ116にて動画情報群P1~P5の中から、別の動画情報ユニットP1x~P5xを選択する。そして、ステップ117にて映像表示装置21に動画情報P1xの表示が開始される。つぎに、大当たり状態に応じて、ステップ118にて「NO」、ステップ119にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ126に移され、大当たり状態に至る動画情報P4xの表示が開始される。そして、画面上で大当たり状態が確定すると、ステップ127にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ128に移され、大当たり状態での動画情報P5の表示が続けて行われる。大当たり表示が終了すると、ステップ129にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ123に移され選択された動画情報の内容がクリアされ、さらにプログラムはステップ113に戻される。

【0052】以上に説明したように、上記実施形態によれば、始動口15、16b、16cへの遊技球の入賞に基づいて、特別図柄表示装置22の変動表示が開始され、映像表示装置21の動画表示が開始される。そして、大当たり状態、はずれリーチ状態、はずれ状態のいずれかから選択された最終状態に基づいて、図柄形態が選択されて特別図柄表示装置22に変動表示されると共に、選択された最終状態に基づいて、動画情報が選択されて映像表示装置21に表示される。この動画情報の表示により、始動口への遊技球の入球に基づく最終結果に至る過程がストーリーで明確に表示される。その結果、遊技者は、動画の表示過程に興味をもって眺めることができると共に最終状態も確実に知ることができる。また、この動画表示と同時に、通常の図柄の変動表示が図柄表示装置において行われているので、最終結果については、図柄表示装置により確認することができる。

【0053】なお、上記実施形態においては、特別図柄表示装置22の各表示領域22a~22cでの図柄の停止表示と、映像表示装置21の動画表示の経過とは、同期がとられているが、両者の表示をずらせて行うこともできる。例えば、映像表示装置21の表示を特別図柄表示装置22の表示より先行させたり遅れさせたりすることもできる。このように構成しても、映像表示装置21の表示のみでも遊技の最終結果を把握することができるので、問題はなく、かえって表示のアンバランスによる面白さをつくり出すことができる。

【0054】つぎに、第2の実施形態について図面により説明する。第2の実施形態においては、図21に示すように、ビデオレコーダやテレビ信号源等の一般情報源54が設けられている。さらに、映像表示装置22の入力側に、映像表示制御回路52と一般情報源54との接続を切り替える切り替えスイッチ55が設けられる。

【0055】以上のように構成したことにより、遊技者が動画情報の表示を見たくないときには、切り替えスイ

タッチ 55 により一般情報源 54 に切り替えて、映像表示装置 21 によりテレビ番組等の図柄表示装置の表示内容と無関係の映像を楽しむことができる。そして、動画情報の表示に切り替えたいときには、切り替えスイッチ 55 を操作することにより、簡単に元に戻すことができるので、映像表示装置 21 の表示機能がさらに高められる。

【0056】なお、上記実施形態においては、特別図柄表示装置と映像表示装置を同一基盤内に設けているが、両者を分離して遊技盤の離れた位置に設けるようにしてもよい。また、上記実施形態においては、本発明を始動口を有するいわゆる第 1 種のパチンコ遊技機に適用した場合について説明しているが、始動口や通過ゲートを有する他の形式のパチンコ遊技機、弾球遊技機に対しても同様に適用することができる。さらに、上記実施形態においては、特別図柄表示装置及び映像表示装置の組み合わせをパチンコ遊技機に適用した場合について説明しているが、これに代えて、スロットマシン等の他の遊技機に対しても同様に適用することができる。

【0057】つぎに、第 3 の実施形態について説明する。本実施形態においては、上記実施形態で使用された図柄表示基盤 20 の代わりに、図 22 に示す図柄表示基盤 150 を用いている。図柄表示基盤 150 は、上部の特別図柄表示装置 151 と、中央の第 2 図柄表示装置 152 と、特別図柄表示装置 151 を挟んだ始動口入賞記憶数表示部 153 とを有している。特別図柄表示装置 151 は、液晶表示形式の表示装置であり、横一列に配置された各 1 個の左表示領域 151a、中央表示領域 151b、右表示領域 151c を設けており、各表示領域には左図柄、中図柄、右図柄がそれぞれ表示されるもので、液晶表示形式であることを除いて上記特別図柄表示装置 21 と同様の構成である。また、始動口入賞記憶数表示部 153 についても、上記始動口入賞記憶数表示部 23 と同様の構成である。

【0058】第 2 図柄表示装置 152 は、大画面の液晶表示形式の表示装置であり、横 3 列の表示領域 152a ~ 152c を有しており、各表示領域には上下に 3 個の図柄を表示するようになっており、上下方向にスクロールして変動表示が行われるようになっている。各図柄としては、上記特別図柄表示装置 151 と同様の図柄であってもよく、その他の図柄を用いてもよい。第 2 図柄表示装置 152 は、特別図柄表示装置 151 と異なり、規則に定められた表示態様ではない種々の自由な表示態様に従って各表示領域 152a ~ 152c に図柄の変動表示を行った後に、変動表示を停止して、3 つの表示領域 152a ~ 152c に静止図柄として表示するようになっている。第 2 図柄表示装置 152 は、各表示領域 152a ~ 152c の縦、横、斜めのいずれかのラインにおいて全ての静止図柄が同一になったときに、大当たり状態を示し、最後の図柄が異なったときに、はずれリーチ状

態を示し、その他のときには、はずれ状態を示す。なお、第 2 図柄表示装置 152 については、液晶表示形式の他に陰極線管表示形式、蛍光表示形式、プラズマディスプレイ表示形式等を用いることもできる。

【0059】つぎに、第 3 の実施形態におけるパチンコ遊技機の表示制御を行うための電気制御装置について、図 23 により説明する。電気制御装置 160 は、上記実施形態に示したと同様の主制御回路 161 および第 2 制御回路 162 を設けている。主制御回路 161 は、図 5 及び図 6 に示すフローチャートに対応した「特別図柄表示プログラム」を実行しつづけ、図 7 に示すフローチャートに対応した「始動口入賞記憶数表示プログラム」の割り込み実行を行う。また、主制御回路 161 は、ROM に「特別図柄表示プログラム」及び「始動口入賞記憶数表示プログラム」を記憶すると共に、大当たり判定データ、はずれリーチ判定データ、大当たり図柄データ、はずれリーチ図柄データ、はずれ図柄データのマップ等や、始動口入賞記憶数基準値 N0 等を記憶している。また、主制御回路 161 は、上記確率カウンタ Ia、大当たり図柄カウンタ Ib、はずれ図柄エリアカウンタ IIa、はずれリーチ図柄カウンタ IIb、はずれ図柄カウンタ IIc (図示しない) 等を設けている。

【0060】第 2 制御回路 162 は、図 24、図 25 及び図 26 に示すフローチャートに対応した「第 2 図柄表示プログラム」及び「変動開始順序変更ルーチン」を主制御回路 161 との協働により実行しつづける。また、第 2 制御回路 162 は、ROM に「第 2 図柄表示プログラム」を記憶すると共に、第 2 大当たり図柄データ、第 2 はずれリーチ図柄データ、第 2 はずれ図柄データのマップ等を記憶している。さらに、第 2 制御回路 162 は、第 2 大当たり図柄カウンタ Ic、第 2 はずれリーチ図柄カウンタ IId、第 2 はずれ図柄カウンタ IId、変動開始順序変更カウンタ III を設けている。

【0061】変動開始順序変更カウンタ III は、例えば 0 ~ 5 の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が、左表示領域 152a、中央表示領域 152b、右表示領域 152c の何れから変動表示が開始されるかの順序の組み合わせに対応している。カウンタ III のカウント値 K1 と、変動表示順序との関係については、 $K1 = 0, \dots, 5$  に対して、例えば左-右-中、左-中-右、中-左-右、中-右-左、右-左-中、右-中-左 (表示領域の記載を省略する) が対応している。そして、主制御回路 161 の入出力側は、上記図 4 に示したと同様になっており、第 2 制御回路 161 の出力側には、第 2 図柄表示装置 152 が接続されている。

【0062】つぎに、以上のように構成した第 3 の実施形態の動作について説明する。電源スイッチ (図示しない) の投入により、主制御回路 161 は、第 1 の実施形態で示したと同様に、図 5、図 6 に示す「特別図柄表示プログラム」の実行と、図 7 に示す「始動口入賞記憶数



プログラム」の割り込み実行を行う。そして、第2制御回路162は、図24、図25に示す「第2図柄表示プログラム」の実行をステップ170にて開始し、ステップ171にて各種変数の初期化処理を行った後、ステップ172にて第2大当り図柄カウンタIc、第2はずれリーチ図柄カウンタIIId、第2はずれ図柄カウンタIIe、変動開始順序変更カウンタIIIによるカウントを開始する。つぎに、ステップ173にて始動口入賞記憶数Nを読み込み、ステップ174にて始動口入賞記憶数N=0か否かを判定する。遊技開始時点ではN=0なので「YES」との判定の基にプログラムはステップ175に移行され、遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞したか否かが判定される。遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞すると、始動口スイッチ15a、16b1、16c1からの入力信号を受けて、第2制御回路162は、ステップ175にて「YES」との判定の基にプログラムをステップ176に移し、「変動開始順序変更ルーチン」の実行を開始し、第2図柄表示装置152に表示領域の変動開始順序が変更された変動表示が行われる。

【0063】すなわち、「変動開始順序変更ルーチン」の実行が、図26に示すステップ200にて開始され、ステップ201にて変動開始順序変更カウンタIIIのカウンタ値K1を読み込まれ、ステップ202にてカウンタ値K1に応じた変動開始順序が選択される。これに応じてステップ203x~205x (x=a~f)にて選択された順序に従って第1、第2、第3の表示信号が各表示領域152a~152cに出力されて、各表示領域における図柄変動表示が順に開始され、プログラムはステップ206にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、第2図柄表示装置152の変動表示開始毎に、各表示領域152a~152c毎の変動開始順序が変更されるので、第2図柄表示装置152においては、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置151と異なり、表示開始時における表示の変化や多様性が高められる。

【0064】つぎに、ステップ177にて最終状態フラグSJFが読み込まれ、ステップ178にて最終状態フラグSJFが「0」か否か、すなわち遊技球が始動口に入賞したことによる確率判定の結果が出されたか否かが判定される。確率判定が出されたときは「NO」との判定の基にプログラムはステップ179に移され、最終状態フラグSJFが「3」すなわち大当り状態になったか否かが判定される。通常ははずれなので、ステップ179にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ180に移され、最終状態フラグSJFが「2」すなわちはずれリーチ状態であるか否かが判定される。通常ははずれリーチではないので「NO」との判定の基にプログラムはステップ181に移され、第2はずれ図柄データからはずれ図柄hxが選択され、ステップ182にて変

動表示が停止されて、はずれ図柄hxが第2図柄表示装置152に表示される。そして、プログラムはステップ173に戻される。

【0065】つぎに、はずれリーチ状態になったときには、SJF=2も応じてステップ178及びステップ179にて「NO」、ステップ180にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ183に移され、第2はずれリーチ図柄データからはずれリーチ図柄hrが選択される。さらに、ステップ184にてはずれリーチ図柄hrが第2図柄表示装置152に表示される。そして、プログラムはステップ173に戻される。また、大当り状態になったときには、SJF=3に応じて、ステップ178にて「NO」、ステップ179にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ185に移され、第2大当り図柄データから大当り図柄oaが選択される。さらに、ステップ186にて大当り図柄oaが第2図柄表示装置152に表示される。大当り状態が終了すると、ステップ187にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ173に戻される。

【0066】つぎに、第3の実施形態の変形例1について説明する。上記第3の実施形態においては、第2図柄表示装置152の各表示領域に変動表示が開始される順序を変更したものであるが、変形例1においては、変動表示の開始時間を変更したものである。第2制御回路162は、ROMに図26に示す「変動開始順序変更ルーチン」の代わりに、図27に示す「変動開始時間変更ルーチン」を記憶している。そして、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステップ172のカウンタIc、IIId、IIe、IIIをステップ172a「カウンタIc、IIId、IIe、III」(図示しない)に変更し、ステップ176をステップ176a「変動開始時間変更ルーチン」(図示しない)と変更する。また、第2制御回路162は、変動開始時間変更カウンタIIIiを設けている。変動開始時間変更カウンタIIIiは、例えば0~3の数値を繰り返しカウンタアップするもので、この数値が左右中表示領域152a~152cの変動表示開始のタイミングの組み合わせに対応している。すなわち、カウンタIIIiのカウンタ値K2と、変動表示開始時間との関係については、K2=0、1、2、3に対して、それぞれ、左表示領域152aに変動開始後、右表示領域152cに変動表示が開始されるまでの時間th1、右表示領域152cに変動開始後、中央表示領域152bに変動表示が開始されるまでの時間th2の組み合わせが、例えば1秒-4秒、2秒-3秒、3秒-2秒、4秒-1秒に対応している。ただし、時間の組み合わせはこれに限るものではない。

【0067】以上のように構成した変形例1においては、第2制御回路162は、ステップ172aにて変動開始時間変更カウンタIIIiによるカウントを開始し、ステップ176aにて「変動開始時間変更ルーチン」を実

行する。「変動開始時間変更ルーチン」は、図 27 に示すステップ 210 にて実行が開始され、ステップ 211 にて変動開始時間変更カウンタ IIIt のカウント値 K2 が読み込まれ、ステップ 212 にてカウント値 K2 に応じた変動開始時間が選択される。これに応じてステップ 213x (x=a~d) にて左表示領域に表示信号が出力され、図柄変動表示が開始される。そして、ステップ 214x にてタイマ計時が開始され、ステップ 215x にて時間 th1 の経過が判定される。時間 th1 が経過すると、「YES」との判定の基にプログラムはステップ 216x に移され、これに応じて右表示領域 152c に表示信号が出力され、図柄変動表示が開始される。さらに、時間 th2 が経過すると、ステップ 217x にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 218x に移され、中央表示領域 152b に表示信号が出力され、図柄変動表示が開始される。その後、プログラムはステップ 219 にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、変形例 1 においては、第 2 図柄表示装置 152 の変動表示開始毎に、各表示領域毎の変動開始時間を変更されるので、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置 151 と異なり、表示開始時における表示の変化や多様性が高められる。

【0068】なお、上記第 1 の実施形態においては、第 2 図柄表示装置 152 の各表示領域 152a~152c の変動表示の開始順序を変更可能としたが、変形例 2 として、同様の構成により、各表示領域の変動表示の停止順序を変更可能とすることができる。これにより、第 2 図柄表示装置 152 の変動表示毎に、各表示領域 152a~152c における変動停止順序が変更されるので、表示停止時における表示の変化や多様性が高められる。

【0069】また、変形例 2 においては、第 2 図柄表示装置 152 を例えば 9 個の表示領域を有するマトリックスタイプのものにすることができる。その場合には、図 28 (a)、(b) に示すように、最初に変動表示が停止する表示領域を中央の表示領域 152x とする場合と、周囲の表示領域 152y にする場合とに分け、例えば図 28 の点線に示すような順序で変動を停止させることができる。これにより、変動表示の態様に変化を持たせることができる。また、このとき、中央の表示領域 152x に最初に変動を停止させる場合には、大当たりが発生するような図柄例えば「7」を優先的に表示させるようにすることができる。これにより、最初の図柄停止位置により、大当たりの発生確率が大きく異なるため、変動表示に一層の変化を持たせることができる。

【0069】また、上記変形例 1 においては、第 2 図柄表示装置 152 の各表示領域 152a~152c の変動表示の開始時間を変更可能としたが、変形例 3 として、同様の構成により、各表示領域の変動表示の停止時間を変更可能とすることができる。これにより、第 2 図柄表示装置 152 の変動表示毎に、各表示領域 152a~1

52c における変動停止時間を変更されるので、規則的な変動停止が行われる特別図柄表示装置 151 と異なり、第 2 図柄表示装置 152 においては表示停止時における表示の変化や多様性が高められる。

【0070】つぎに、第 4 の実施形態について説明する。第 4 の実施形態においては、第 2 図柄表示装置 152 の各表示領域に上から下に向けて変動表示されるスクロール表示の変動方向を、下から上に向けて逆方向に変更可能としたものである。第 2 制御回路 162 は、図 29 に示すフローチャートに対応した「変動方向変更ルーチン」を ROM に記憶すると共に、変動方向データを含む上記第 2 大当たり図柄データ等を記憶している。また、図 24 に示す「第 2 図柄表示プログラム」のステップ 172 のカウンタ Ic, IId, IIe, III をステップ 172b 「カウンタ Ic, IId, IIe, IV」(図示しない)に変更し、ステップ 176 をステップ 176b 「変動方向変更ルーチン」(図示しない)と変更する。そして、第 2 制御回路 162 は、変動方向変更カウンタ IV を設けている。変動方向変更カウンタ IV は、例えば 0~6 の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が左右中表示領域 152a~152c の内の何れの表示領域のスクロール方向が逆方向であるかの組み合わせに対応している。すなわち、カウンタ IV のカウント値 K3 と、スクロール回転方向との関係については、K3=0~6 に対して、それぞれ逆方向に回転する表示領域が、左、右、中央、左一右、左一中央、右一中央、左一中央一右(表示領域の記載を省略する)に対応している。その他の構成は、上記第 3 の実施形態と同様である。

【0071】以上のように構成した第 4 の実施形態においては、第 2 制御回路 162 は、ステップ 172a にて変動方向変更カウンタ IV 等によるカウントを開始し、ステップ 176a にて「変動方向変更ルーチン」を実行する。「変動方向変更ルーチン」は、図 29 に示すステップ 220 にて実行が開始され、ステップ 221 にて変動方向変更カウンタ IV のカウント値 K3 が読み込まれ、ステップ 222 にてカウント値 K3 に応じた変動方向が選択される。これに応じてステップ 223x~225x (x=a~g) にて選択された組み合わせに従って左表示領域 152a、中央表示領域 152b、右表示領域 152c に通常の変動開始信号と逆方向変動開始信号が出力され、各表示領域における通常の上から下方向の変動表示と共に、逆方向である下から上方向の変動表示が開始され、プログラムはステップ 226 にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、第 4 の実施形態においては、第 2 図柄表示装置 152 の変動表示開始毎に、上記組み合わせの表示領域における変動表示の回転方向が変更されるので、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置 151 と異なり、変動表示における表示の変化や多様性が高められる。

【0072】つぎに、第 5 の実施形態について説明す

る。第5の実施形態においては、第2図柄表示装置152の各表示領域152a~152cの表示内容を、表示領域間で変更できるようにしたものである。第2制御回路162は、図30に示すフローチャートに対応した「表示領域間変更ルーチン」をROMに記憶すると共に、表示領域間変更データを含む上記第2大当り図柄データ等を記憶している。また、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステップ172のカウンタIc, II d, II e, III をステップ172c「カウンタIc, II d, II e, V」(図示しない)に変更し、ステップ176をステップ176c「表示領域間変更ルーチン」(図示しない)と変更する。そして、第2制御回路162は、表示領域間変更カウンタVを設けている。表示領域間変更カウンタVは、例えば0~5の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が左右中表示領域152a~152c間の表示の入れ替えについての組み合わせに対応している。すなわち、カウンタVのカウント値K4と、表示領域の組替えとの関係については、K4=0~5に対して、表示領域の配列の組み合わせが、左から順に左-中央-右(通常の配列)、左-右-中央、中央-左-右、中央-右-左、右-左-中央、右-中央-左(表示領域の記載を省略する)に対応している。その他の構成は、上記第3の実施形態と同様である。なお、この場合、左中右表示領域152a~152cの各領域に表示される図柄内容が互いに明らかに異なっており、配列変更が明確に認識されること、例えば各表示領域間で図柄の色、デザイン等が異なっていることが必要になる。

【0073】以上のように構成した第5の実施形態においては、第2制御回路162は、ステップ172cにて表示領域間変更カウンタV等によるカウントを開始し、ステップ176cにて「表示領域間変更ルーチン」を実行する。「表示領域間変更ルーチン」は、図30に示すステップ230にて実行が開始され、ステップ231にて表示領域間変更カウンタVのカウント値K4が読み込まれ、ステップ232にてカウント値K4に応じた表示領域間の変更された組み合わせが選択される。これに応じてステップ233x~235x(x=a~g)にて選択された組み合わせに従って左表示領域152a、中央表示領域152b、右表示領域152cに交換された内容の第1、第2、第3の変動表示信号が出力され、各表示領域における通常変動表示とは異なる交換された内容の変動表示が行われる。そして、プログラムはステップ236にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、第5の実施形態においては、第2図柄表示装置152の変動表示開始毎に、上記組み合わせの表示領域間の変動表示の交換が行われるので、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置151と異なり、第2図柄表示装置152においては変動表示における表示の変化や多様性が高められる。

【0074】つぎに、第6の実施形態について説明する。第6の実施形態においては、第2図柄表示装置152の各表示領域152a~152c内において、図柄の配列を変更できるようにしたものである。第2制御回路162は、図31に示すフローチャートに対応した「表示領域内配列変更ルーチン」をROMに記憶すると共に、表示領域内配列変更データを含む上記第2大当り図柄データ等を記憶している。また、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステップ172のカウンタIc, II d, II e, III をステップ172d「カウンタIc, II d, II e, VI」(図示しない)に変更し、ステップ176をステップ176d「表示領域内配列変更ルーチン」(図示しない)と変更する。そして、第2制御回路162は、表示領域内配列変更カウンタVIを設けている。表示領域内配列変更カウンタVIは、例えば0~6の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が左右中表示領域152a~152cの内の図柄配列の変更される表示領域の組み合わせに対応している。すなわち、カウンタVIのカウント値K5と、表示領域の組み合わせとの関係については、K5=0~6に対して、図柄配列の変更される表示領域の組み合わせが、左、右、中央、左-右、左-中央、右-中央、左-中央-右、右-中央-左(表示領域の記載を省略する)に対応している。その他の構成は、上記第3の実施形態と同様である。

【0075】以上のように構成した第6の実施形態においては、第2制御回路162は、ステップ172dにて表示領域内配列変更カウンタVI等のカウントを開始し、ステップ176dにて「表示領域内配列変更ルーチン」を実行する。「表示領域内配列変更ルーチン」は、図31に示すステップ240にて実行が開始され、ステップ241にて表示領域内配列変更カウンタVIのカウント値K5が読み込まれ、ステップ242にてカウント値K5に応じた表示領域内配列の変更された組み合わせが選択される。これに応じてステップ243x~245x(x=a~g)にて選択された組み合わせに従って左右中表示領域152a~152cに通常の図柄配列を示す変動表示信号と共に図柄配列の変更された内容の変動表示信号が出力され、各表示領域において通常の変動表示と図柄配列の変更された内容の変動表示が行われる。そして、プログラムはステップ246にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、第6の実施形態においては、第2図柄表示装置152の変動表示開始毎に、上記組み合わせの表示領域152a~152c内における変動表示の配列が変更されるので、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置151と異なり、変動表示における表示の変化や多様性が高められる。

【0076】つぎに、第7の実施形態について説明する。第7の実施形態においては、第2図柄表示装置152の各表示領域152a~152c内において、図柄の色彩を変更できるようにしたものである。例えば、表示

領域全体の図柄の色彩を変更したり、選択された特定の図柄のみの色彩を変更できるようにした。さらに、変動表示毎に、色彩を変更する図柄を選択することもできる。

【0076】第2制御回路162は、図32に示すフローチャートに対応した「図柄色彩変更ルーチン」をROMに記憶すると共に、図柄色彩変更データを含む上記第2大当り図柄データ等を記憶している。また、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステップ172のカウ  
ンタIc, IId, IIe, III をステップ172e「カ  
ンタIc, IId, IIe, VII」(図示しない)に変更し、  
ステップ176をステップ176e「図柄色彩変更ルー  
チン」(図示しない)と変更する。そして、第2制御回  
路162は、図柄色彩変更カウンタVII を設けている。  
図柄色彩変更カウンタVII は、例えば0~6の数値を繰  
り返しカウントアップするもので、この数値が左右中表  
示領域152a~152cの内の配列の変更される表示  
領域の組み合わせに対応している。すなわち、カウンタVI  
I のカウント値K6 と、表示領域の組み合わせとの関係  
については、K6=0~6に対して、それぞれ色彩の変  
更される表示領域の組み合わせが、左、右、中央、左一  
右、左一中央、右一中央、左一中央一右、右一中央一左  
(表示領域の記載を省略する)に対応している。その他  
の構成は、上記第3の実施形態と同様である。

【0077】以上のように構成した第7の実施形態にお  
いては、第2制御回路162は、ステップ172eにて  
図柄色彩変更カウンタVII 等のカウントを開始し、ステ  
ップ176eにて「図柄色彩変更ルーチン」を実行す  
る。「図柄色彩変更ルーチン」は、図32に示すステッ  
プ250にて実行が開始され、ステップ251にて図柄  
色彩変更カウンタVII のカウント値K6 が読み込まれ、  
ステップ252にてカウント値K6 に応じた色彩の変更  
された組み合わせが選択される。これに応じてステップ2  
53x~255x (x=a~g) にて選択された組み合  
せに従って左表示領域152a、中央表示領域152  
b、右表示領域152cに色彩変更の変動表示信号が出  
力され、各表示領域における通常変動表示と共に色彩  
の変更された内容の変動表示が行われる。そして、プロ  
グラムはステップ256にて終了し、メインルーチンに戻  
される。以上に説明したように、第7の実施形態にお  
いては、第2図柄表示装置152の変動表示開始毎に、上  
記組み合わせの表示領域152a~152c内における変  
動表示の色彩が変更されるので、規則的な変動表示が行  
われる特別図柄表示装置151と異なり、第2図柄表示  
装置152においては変動表示における表示の変化や多  
様性及び装飾性が高められる。

【0078】つぎに、第8の実施形態について説明す  
る。第8の実施形態においては、第2図柄表示装置15  
2の各表示領域152a~152cにおいて、変動表示  
中の図柄の一部を消滅させたり、消滅させた図柄を再び

再現させるようにしたものである。第2制御回路162  
は、図33に示すフローチャートに対応した「図柄消滅  
再現ルーチン」及び上記「始動口入賞記憶数表示プロ  
グラム」をROMに記憶すると共に、図柄消滅再現デー  
タを含む上記第2大当り図柄データ等を記憶している。ま  
た、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステッ  
プ172のカウ  
ンタIc, IId, IIe, III をステップ1  
72f「カウン  
タIc, IId, IIe, VIII」(図示しな  
い)に変更し、ステップ176をステップ176f「図  
柄消滅再現ルーチン」(図示しない)と変更する。そし  
て、第2制御回路162は、図柄消滅再現カウンタVIII  
を設けている。図柄消滅再現カウンタVIIIは、例えば0  
~6の数値を繰り返しカウントアップするもので、この  
数値が左右中表示領域152a~152cの内の一部の  
図柄が消滅及び再現される表示領域の組み合わせに対応し  
ている。すなわち、カウンタVIIIのカウント値K7 と、  
表示領域の組み合わせとの関係については、K7=0~  
6に対して、それぞれ図柄が消滅及び再現する表示領域  
の組み合わせが、左、右、中央、左一右、左一中央、右一  
中央、左一中央一右、右一中央一左(表示領域の記載を  
省略する)に対応している。その他の構成は、上記第3  
の実施形態と同様である。

【0079】以上のように構成した第8の実施形態にお  
いては、第2制御回路162は、ステップ172fにて  
図柄消滅再現カウンタVIIIのカウントを開始し、ステッ  
プ176fにて「図柄消滅再現ルーチン」を実行する。

「図柄消滅再現ルーチン」は、図33に示すステップ2  
60にて実行が開始され、ステップ261にて図柄消滅  
再現カウンタVIIIのカウント値K7 が読み込まれ、ステ  
ップ262にてカウント値K7 に応じた図柄の消滅及び  
再現される表示領域の組み合わせが選択される。これに  
応じてステップ263x~265x (x=a~g) にて選  
択された組み合わせに従って左表示領域152a、中央表  
示領域152b、右表示領域152cに通常の変動表示  
信号と共に消滅再現の変動表示信号が出力され、各表示  
領域において通常の変動表示と共に、図柄の消滅した内  
容及び消滅したものが再現された内容の変動表示が行わ  
れる。そして、プログラムはステップ266にて終了  
し、メインルーチンに戻される。以上に説明したよう  
に、第8の実施形態においては、第2図柄表示装置15  
2の変動表示開始毎に、上記組み合わせの表示領域152  
a~152cにおける図柄の変動表示で図柄が消滅した  
り、消滅したものが再現したりするので、規則的な変動  
表示が行われる特別図柄表示装置151と異なり、変動  
表示における表示の変化や多様性が高められる。

【0080】つぎに、第9の実施形態について説明す  
る。第9の実施形態においては、第2図柄表示装置15  
2の各表示領域152a~152cにおいて、複数の要  
素からなる図柄の内の、一部の要素を変更可能にしたも  
のである。例えば、数字と動物の絵の組み合わせの図柄に

ついで、数字と植物の絵の組み合わせの図柄に変更するような場合が相当する。

【0081】第2制御回路162は、図34に示すフローチャートに対応した「図柄要素変更ルーチン」をROMに記憶すると共に、図柄要素変更データを含む上記第2大当り図柄データ等を記憶している。また、図24に示す「第2図柄表示プログラム」のステップ172のカウンタIc、IIId、IIe、IIIをステップ172g「カウンタIc、IIId、IIe、IX」（図示しない）に変更し、ステップ176をステップ176g「図柄要素変更ルーチン」と変更する。そして、第2制御回路162は、図柄要素変更カウンタIXを設けている。図柄要素変更カウンタIXは、例えば0～6の数値を繰り返しカウントアップするもので、この数値が左右中表示領域152a～152cの内の一部の要素が変更される表示領域の組み合わせに対応している。すなわち、カウンタIXのカウント値K8と、表示領域の組み合わせとの関係については、K8=0～6に対して、それぞれ図柄要素が変更される表示領域の組み合わせが、左、右、中央、左一右、左一中央、右一中央、左一中央一右、右一中央一左（表示領域の記載を省略する）に対応している。その他の構成は、上記第3の実施形態と同様である。

【0082】以上のように構成した第9の実施形態においては、第2制御回路162は、ステップ172gにて図柄要素変更カウンタIX等のカウントを開始し、ステップ176gにて「図柄要素変更ルーチン」を実行する。

「図柄要素変更ルーチン」は、図34に示すステップ270にて実行が開始され、ステップ271にて図柄要素変更カウンタIXのカウント値K8が読み込まれ、ステップ272にてカウント値K8に応じた図柄要素の変更された表示領域の組み合わせが選択される。これに応じてステップ273x～275x（x=a～g）にて選択された組み合わせに従って左表示領域152a、中央表示領域152b、右表示領域152cに図柄要素の変更された内容の変動表示信号が出力され、各表示領域において通常の変動表示と共に図柄要素の変更された変動表示が行われる。そして、プログラムはステップ276にて終了し、メインルーチンに戻される。以上に説明したように、第9の実施形態においては、第2図柄表示装置152の変動表示開始毎に、上記組み合わせの表示領域152a～152cにおける図柄の変動表示で図柄要素の一部が変更されることにより、規則的な変動表示が行われる特別図柄表示装置151と異なり、変動表示時における表示の変化や多様性が高められる。

【0083】つぎに、第10の実施形態について説明する。パチンコ遊技機が大当り状態になったことを第2図柄表示装置152に表示する場合に、通常は各表示領域152a～152cにおいて、縦横斜めのラインのいずれかに同一図柄が配列されたことにより表示しているが、第10の実施形態においては、例えば図35（a）

～（c）の斜線を付した配列に示すように、大当りの判定ラインを通常と異なった配列にしたものである。このような大当り判定ラインの異なった配列データを、大当り図柄データとして第2制御回路162のROMに記憶しておくことにより、通常とは異なった大当り配列を実施することができる。以上に説明したように、第10の実施形態においては、第2図柄表示装置152の大当りの判定ラインを通常と異なった配列としたことにより、規則的な変動表示が行われる従来の特別図柄表示装置151では得られない、大当り表示の特異性を楽しむことができる。

【0084】つぎに、第11の実施形態について説明する。第11の実施形態においては、パチンコ遊技機が大当り状態になったことが第2制御回路162に表示された後、大当り状態を示す静止図柄を、再び変動表示を開始させるようにしたものである。すなわち、図25に示す「第2図柄表示プログラム」のフローチャートのステップ186～187の部分、図36に示すように変更したものである。

【0085】以上のように構成した第11の実施形態においては、図36に示すように、ステップ186にて大当り図柄oaが第2図柄表示装置152に静止表示されるが、その後、ステップ186aにて第2図柄表示装置152の再度の変動表示が開始され、大当り図柄が変更される。そして、大当り状態が終了すると、ステップ187にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ187aに移され、変動表示が停止された後、プログラムはステップ173に戻される。以上に説明したように、第11の実施形態においては、大当り状態になった後も、第2図柄表示装置152に変動表示を行わせるようにしたことにより、規定により変動表示を行わない従来の特別図柄表示装置に比べて、大当り状態中の表示の効果が高められる。

【0086】つぎに、第12の実施形態について説明する。第12の実施形態においては、第2図柄表示装置152が変動表示中に、始動口は入球した遊技球の数が、最終結果の判定に関与することが許容される数を越えた場合に、そのオーバーフローした遊技球に関して、大当りの判定には関係しないが、第2図柄表示装置152に変動表示を開始させるようにしたものである。すなわち、本実施形態においては、図24、図25に示す「第2図柄表示プログラム」のフローチャートを図37、図38に示すように変更して「第2図柄表示プログラムI」とし、図7に示す「始動口入賞記憶数表示プログラム」のフローチャートを図39に示すように変更して「始動口入賞記憶数表示プログラムII」としたものである。また、図柄表示基盤150にオーバーフロー数Mを表示するオーバーフロー表示部（図示しない）を設ける。

【0087】以上のように構成した第12の実施形態においては、第2図柄表示装置152が変動表示中に、始

動口に遊技球が入球することにより始動口入賞記憶数Nが「4」より大きくなると、図39に示すステップ98にて「YES」との判定の基に、プログラムはステップ98aに移され、オーバーフロー数Mが「1」だけプラスされ、ステップ98bにて演算結果がオーバーフロー表示部に表示される。さらに、プログラムはステップ101に移され、始動口入賞記憶数N=4にされ、ステップ102にて始動口入賞記憶数表示部153に4個の点灯表示が行われる。すなわち、始動口入賞記憶数Nは、最大が「4」に規定され、「4」より大きくなっても、「5」以上の数は排除されるようになっている。ただし、始動口入賞記憶数Nの5以上になった分については、オーバーフロー数Mとしてカウントされるようになっている。

【0088】そして、始動口入賞記憶数Nが「0」になったときに、オーバーフロー数Mが「0」でないときは、ステップ105にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ106に移される。第2図柄表示装置152の変動表示が開始されると、「YES」との判定の基にプログラムはステップ107に移され、オーバーフロー数Mは「1」だけ減算され、その後、プログラムはステップ100に移される。

【0089】一方、始動口入賞記憶数Nが「0」でかつ始動口への遊技球の入賞がないときには、第2図柄表示装置152は、図37に示すステップ175にて「NO」との判定の基にプログラムをステップ188aに移行させ、オーバーフロー数Mを読み込み、ステップ188bにてMが「0」か否かの判定が行われる。M=0のときは、「YES」との判定の基にプログラムはステップ175に戻される。また、Mが「0」でないときは、「NO」との判定の基に、プログラムはステップ188cに移され、図柄変動表示が開始され、ステップ188dにてタイマ計時が開始される。時間t01が経過すると、ステップ188eにて「YES」との判定の基にプログラムは図38に示すステップ181に移され、はずれ図柄hxの選択が行われ、ステップ182にて第2図柄表示装置152へのはずれ表示が行われる。すなわち、オーバーフロー数Mが有限値の時には、これに基づいて第2図柄表示装置152により図柄の変動表示が行われるが、ただし、大当りの判定には全く関与せず、常にはずれ図柄が表示されるようになっている。

【0090】以上に説明したように、オーバーフローした遊技球に対しても、第2図柄表示装置152に変動表示させるようにしたことにより、大当り状態の決定に関与しない変動表示とはなるが、始動口への入賞に応じた変動表示が行われる。そのため、本実施形態によれば、規則に従う特別図柄表示装置151に比べて、第2図柄表示装置152により、特別入賞状態への到達の目安となる始動口への入賞の容易さの程度を詳しく知ることができる。

【0090】つぎに、第13の実施形態について説明する。第13の実施形態においては、第2図柄表示装置152が変動表示を開始した後、表示停止までの図柄変動時間tzhを従来より短縮させたものである。例えば、特別図柄表示装置151では図柄変動時間tzhは、5秒以上に規定されているが、これを5秒より短くしたものである。これにより、図柄変動表示の結果を速く知ることができ、遊技のスリルを高めることができる。

【0091】つぎに、第14の実施形態について説明する。第14の実施形態においては、第2図柄表示装置152の変動表示を、遊技球の始動口への入賞時以外にも行わせるようにしたものである。これにより、規定の基について変動表示が行われる特別図柄表示装置151とは別に、第2図柄表示装置152には、遊技の進行とは関係のない表示も行うことができるので、図柄表示基盤150全体として、変動表示における表示の変化や多様性が高められる。

【0092】つぎに、第15の実施形態について説明する。第15の実施形態においては、第2図柄表示装置152の表示領域152a~152cに表示される複数の図柄の組み合わせ各々が表示される確率PMを、大当り状態において大入賞口16aが連続開放される規定された回数Q例えば16回と無関係としたものである。すなわち、特別図柄表示装置151では $PM \times Q \leq 0.08$ のように規定されているが、これに代えて $PM \times Q > 0.08$ としたものである。これにより、表示領域152a~152cに表示される図柄の数を減少させることができる。そのため、第2図柄表示装置152のROMに記憶されるデータの図柄情報を減少させることができ、ROMの構成を簡略化することができると共に、図柄の組み合わせを無闇に多くする必要がなく静止図柄数を見やすい数にすることができる。

【0093】つぎに、第16の実施形態について説明する。第16の実施形態においては、第2図柄表示装置152の表示領域152a~152cに表示される複数の図柄の組み合わせ各々が表示される確率PMを、大当りの発生確率P0と無関係にしたことものである。すなわち、特別図柄表示装置151では、PMが発生確率P0（例えば、1/220）の90~110%の範囲内になるように規定されているが、これに代えてPMを、発生確率P0の90%より小さいかまたは110%より大きな値としたものである。PMを、発生確率P0の90%より小さい値とすることにより、表示領域に表示される図柄の数を減少させることができ、第2図柄表示装置152のROMに記憶されるデータの図柄情報を減少させることができ、ROM構成を簡略化することができる。また、複数の図柄の組み合わせを無闇に多くする必要がなく、静止図柄を見やすい数にすることができる。また、PMを、発生確率P0の110%より大きい値とすることにより、表示領域に表示される図柄の数を増加させ、



表示内容を多彩にすることができる。

【0094】つぎに、第17の実施形態について説明する。本実施形態においては、図40に示す図柄表示基盤155の中央の第2図柄表示装置156が、液晶表示形式の表示装置であり、縦横3行3列に仕切られたマトリックス形状の9個の表示領域156a~156iを設けた表示装置であり、各表示領域156a~156i毎に図柄が変動表示されるようになっている。図柄としては、上記第1の実施形態に示したものと同様のものが用いられる。そして、第2図柄表示装置156は、変動表示が終了し、図41(a)に示すように、表示領域156a~156iに静止図柄が表示されたときに、大当たり表示になっていないときには、図41(b)に示すように、9個の表示領域156a~156iが画面中央に縮小集約される。そして、画面は、集約された表示領域156a'~156i'からなる中央画面156Cとそれを囲む16個の表示領域157a'~157p'からなる周囲画面156Sとに分けられる。周囲画面156Sについては、再度変動表示が行われ、図41(c)に示すように、変動が停止した時点で、表示領域157a'~157p'に静止図柄が表示される。そして、この集約された中央画面156Cの静止図柄と、周囲画面156Sの静止図柄とを合わせた形で2度目の大当たりか否かが判定される構成となっている。すなわち、大当たり判定が2段階で行われるようになっている。

【0095】電気制御装置160は、上記実施形態に示したと同様の主制御回路161および第2制御回路162を設けている。主制御回路161については上記実施形態と同様の構成である。第2制御回路162は、「第2図柄表示プログラムIII」を主制御回路161との協働により実行しつづける。「第2図柄表示プログラムII」は、図24、図25に示した「第2図柄表示プログラム」の内の図24については図42に示すように、また図25については図43に示すように変更したものである。第2制御回路162は、ROMに「第2図柄表示プログラムIII」を記憶すると共に、第2大当たり図柄データ、第2はずれリーチ図柄データ、第2はずれ図柄データのマップ等を記憶している。第2大当たり図柄データ、第2はずれリーチ図柄データ、第2はずれ図柄データのマップに関しては、中央画面156Cに表示されるデータに対応する部分と、周囲画面156Sに表示されるデータに対応する部分が分離されており、別個に読み出されるようになっている。その他の構成は、上記第3の実施形態と同様である。

【0096】つぎに、以上のように構成した第17の実施形態の動作について説明する。ここでは、第2制御回路162による制御についてのみ説明する。電源スイッチ（図示しない）の投入により、第2制御回路162は、図42及び図43に示す「第2図柄表示プログラムIII」の実行をステップ170にて開始し、ステップ1

71にて各種変数の初期化処理を行った後、ステップ172aにてカウンタIc、IId、Ileのカウントを開始する。つぎに、ステップ173にて始動口入賞記憶数Nを読み込み、ステップ174にて始動口入賞記憶数N=0か否かを判定する。遊技開始時点ではN=0なので「YES」との判定の基にプログラムがステップ175に移行され、遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞したか否かが判定される。遊技球がいずれかの始動口15、16b、16cに入賞すると、始動口スイッチ15a、16b1、16c1からの入力信号を受けて、第2制御回路162は、ステップ175にて「YES」との判定の基にプログラムをステップ176に移し、「図柄変動ルーチン」の実行を開始し、第2図柄表示装置152に変動表示が行われる。

【0097】つぎに、ステップ177にて最終状態フラグSJFが読み込まれ、ステップ178にて最終状態フラグSJFが「0」か否かが判定される。確率判定が出されSJFが「0」でなくなると、「NO」との判定の基にプログラムはステップ179に移され、最終状態フラグSJFが「3」すなわち大当たり状態になったか否かが判定される。通常ははずれなので、ステップ179にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ180に移され、最終状態フラグSJFが「2」すなわちはずれリーチ状態であるか否かが判定される。通常ははずれリーチではないので「NO」との判定の基にプログラムはステップ181に移され、第2はずれ図柄データからはずれ図柄hxが選択され、ステップ182にて図柄の変動表示が表示領域156a~156iに停止され、はずれ図柄hxの中央画面156Cに表示されるデータに対応する部分hx'が第2図柄表示装置152に表示される。その後、プログラムはステップ182aに移され、表示領域156a~156iが中央画面156Cに縮小して集約され表示領域156a'~156i'にされる。そして、ステップ182bにて周囲画面156Sに変動表示が行われる。時間t02経過後に、ステップ182cにて「YES」との判定の基にプログラムはステップ182dに移され、周囲画面156Sにおける変動表示が停止する。ここでは、大当たり状態にはないので、第2図柄表示装置152にははずれ図柄が表示された後、プログラムはステップ173に戻される。

【0098】つぎに、はずれリーチ状態になったときには、SJF=2も応じてステップ178及びステップ179にて「NO」、ステップ180にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ183に移され、第2はずれリーチ図柄データからはずれリーチ図柄hrが選択される。さらに、ステップ184にてはずれリーチ図柄hrの中央画面156Cに表示されるデータに相当する部分hr'が第2図柄表示装置152に表示される。その後、プログラムはステップ184aに移され、表示領域156a~156iが中央画面156Cに縮小して

集約され表示領域 156 a' ~ 156 i' にされる。そして、ステップ 184 b にて周囲画面 156 S に変動表示が行われる。時間 t02 経過後に、ステップ 184 c にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 184 d に移され、周囲画面 156 S における変動表示が停止する。ここでは、大当たり状態にはないので、第 2 図柄表示装置 152 にはずれリーチ図柄が表示された後、プログラムはステップ 173 に戻される。

【0099】大当たり状態になったときには、SJF=3 に応じて、ステップ 178 にて「NO」、ステップ 179 にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 185 に移され、第 2 大当たり図柄データから大当たり図柄 oa が選択される。さらに、ステップ 186 にて大当たり図柄 oa の中央画面 156 C に表示されるデータに対応する部分 oa' が第 2 図柄表示装置 152 に表示される。このとき、表示された図柄が大当たり状態を表示したときはステップ 186 a にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 187 に移され、大当たり状態の終了が待たれる。また第 2 図柄表示装置 152 に表示された図柄が大当たり状態を表示していないときは、ステップ 186 a にて「NO」との判定の基にプログラムはステップ 186 b に移され、表示領域 156 a ~ 156 i' が中央画面 156 C に縮小して集約され表示領域 156 a' ~ 156 i' にされる。そして、ステップ 186 c にて周囲画面 156 S に変動表示が行われる。時間 t02 経過後に、ステップ 186 d にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 186 e に移され、周囲画面 156 S における変動表示が停止する。この周囲画面 156 S の静止図柄と、中央画面 156 C の静止図柄とにより大当たり状態が表示される。そして、大当たり状態が終了すると、ステップ 187 にて「YES」との判定の基にプログラムはステップ 173 に戻される。

【0100】以上に説明したように、第 17 の実施形態においては、第 2 図柄表示装置 152 の変動表示の停止後に表示された静止図柄により大当たりにならない場合でも、静止図柄が縮小されて中央画面 156 C に表示され、その周囲の周囲画面において変動表示が開始され、2 回目の変動表示の停止後に再度大当たりか否かの表示が行われる。そのため、遊技者にとって、大当たり判定の機会が 2 度与えられることになり、パチンコ遊技の娯楽性が高められると共に、表示領域の変更により表示の多様性や装飾性がさらに高められる。

【0101】なお、上記第 3 の実施形態以降の各実施形態については、組み合わせる実施することができるものについては、適宜組み合わせる実施することにより、各々の実施形態により得られる効果を併せて得ることができる。また、上記実施形態において、横方向に 3 列の表示領域を設けた第 2 図柄表示装置について説明しているものについては、表示領域を上下 3 段に配列させ、横方向にスクロール表示させる形式の第 2 図柄表示装置に

対しても本発明を適用することができる。

【0102】また、上記各実施形態においては、本発明を始動口を有するいわゆる第 1 種のパチンコ遊技機に適用した場合について説明しているが、始動口や通過ゲートを有する他の形式のパチンコ遊技機や弾球遊技機に対しても同様に適用することができる。さらに、本発明を弾球遊技機以外のスロットマシン等の他の遊技機に対しても同様に適用することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機を概略的に示す正面図である。

【図 2】同パチンコ遊技機を概略的に示す背面図である。

【図 3】同パチンコ遊技機の図柄表示基盤を詳細に示す正面図である。

【図 4】同パチンコ遊技機の電気制御装置の回路構成を示すブロック図である。

【図 5】図 4 に示す主制御回路により実行される「特別図柄表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図 6】同「特別図柄表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図 7】主制御回路により割り込み実行される「始動口入賞記憶数制御プログラム」のフローチャートである。

【図 8】図 4 に示す映像表示制御回路により実行される「映像表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図 9】同「映像表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図 10】動画情報の例 1 であるはずれ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 11】動画情報の例 1 であるはずれ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 12】動画情報の例 2 である大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 13】動画情報の例 2 である大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 14】動画情報の例 2 である大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 15】動画情報の例 3 である大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 16】動画情報の例 3 である大当たり状態及びはずれリーチ状態に至るストーリーの一部を示す模式図である。

【図 17】動画情報の例 4 であるはずれリーチ状態に至るストーリーを示す模式図である。

【図 18】動画情報の例 5 であるはずれリーチ状態に至るストーリーを示す模式図である。



るストーリーを示す模式図である。

【図19】動画情報の例6であるはずれリーチ状態に至るストーリーを示す模式図である。

【図20】動画情報の例7であるはずれリーチ状態に至るストーリーを示す模式図である。

【図21】第2の実施形態の電気制御装置の回路構成を示すブロック図である。

【図22】第3の実施形態におけるパチンコ遊技機の図柄表示基盤を詳細に示す正面図である。

【図23】同実施形態におけるパチンコ遊技機の電気制御装置の回路構成を示すブロック図である。 10

【図24】図23に示す第2制御回路により実行される「第2図柄表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図25】同「第2図柄表示プログラム」のフローチャートの一部である。

【図26】「変動開始順序変更ルーチン」のフローチャートである。

【図27】変形例1において第2制御回路により実行される「変動開始時間変更ルーチン」のフローチャートである。 20

【図28】変形例2における表示態様を説明する説明図である。

【図29】第4の実施形態において第2制御回路により実行される「変動方向変更ルーチン」のフローチャートである。

【図30】第5の実施形態において第2制御回路により実行される「表示領域間変更ルーチン」のフローチャートである。

【図31】第6の実施形態において第2制御回路により 30 実行される「表示領域内配列変更ルーチン」のフローチャートである。

【図32】第7の実施形態において第2制御回路により実行される「図柄色彩変更ルーチン」のフローチャートである。

【図33】第8の実施形態において第2制御回路により実行される「図柄消滅再現ルーチン」のフローチャートである。

【図34】第9の実施形態において第2制御回路により

実行される「図柄要素変更ルーチン」のフローチャートである。

【図35】第10の実施形態において用いられる大当たりラインの例を示す説明図である。

【図36】第11の実施形態において第2制御回路により実行される「第2図柄表示プログラム」のフローチャートの変更部分である。

【図37】第12の実施形態において第2制御回路により実行される「第2図柄表示プログラムII」のフローチャートの一部である。

【図38】同「第2図柄表示プログラムII」のフローチャートの一部である。

【図39】同「始動口入賞記憶数プログラムII」のフローチャートである。

【図40】第17の実施形態において用いられるマトリックスタイプの図柄表示基盤を詳細に示す正面図である。

【図41】同第2図柄表示装置の変動状態を説明する説明図である。

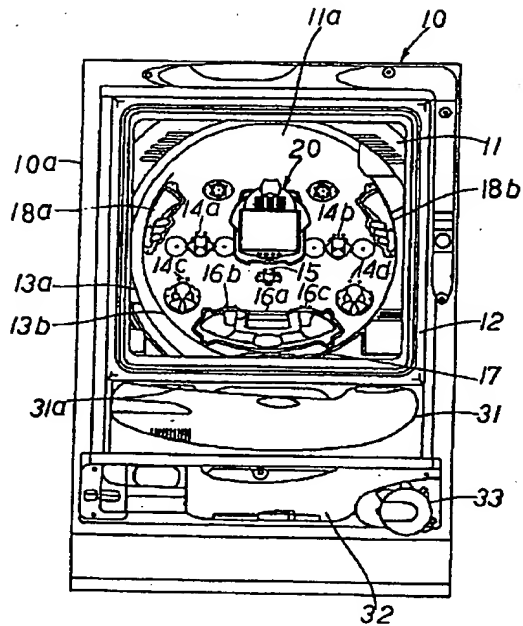
【図42】同実施形態において第2制御回路により実行される「第2図柄表示プログラムIII」のフローチャートの一部である。

【図43】同「第2図柄表示プログラムIII」のフローチャートの一部である。

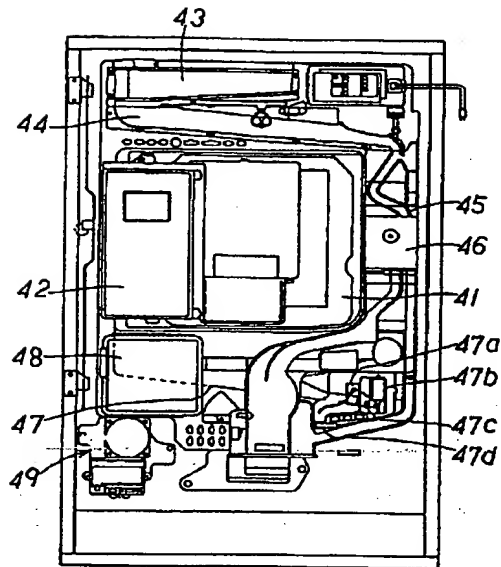
#### 【符号の説明】

10…本体、11…遊技盤、15…中央始動口、16a…大入賞口、16b…左下始動口、16c…右下始動口、15a、16b1、16c1…始動口スイッチ、16a1…大入賞スイッチ、20…図柄表示基盤、21…映像表示装置、22…特別図柄表示装置、23…始動口入賞記憶数表示部、22a~22c…左右中央表示領域、51…主制御回路、52…映像表示制御回路、53…動画情報記憶装置、54…一般情報源、55…切り替えスイッチ、P1~P5…動画情報群、150…図柄表示基盤、151…特別図柄表示装置、152…第2図柄表示装置、152a~152c…左右中央表示領域、153…始動口入賞記憶数表示部、156…第2図柄表示装置、161…主制御回路、162…第2制御回路。

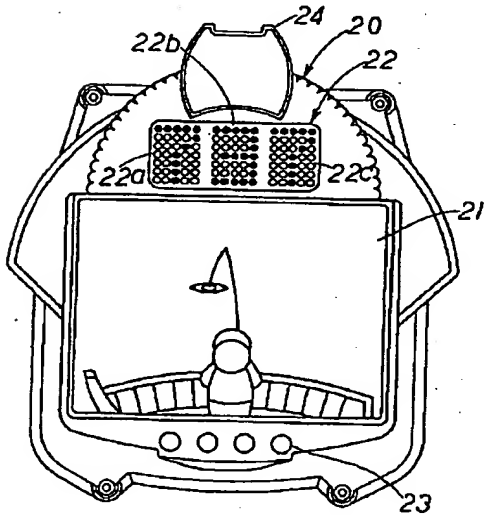
【図1】



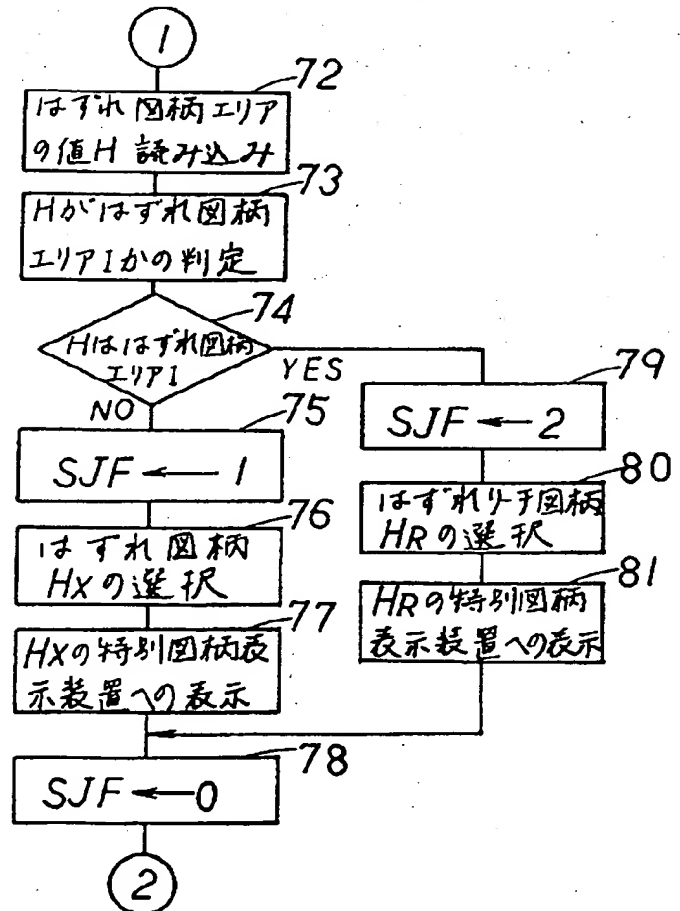
【図2】



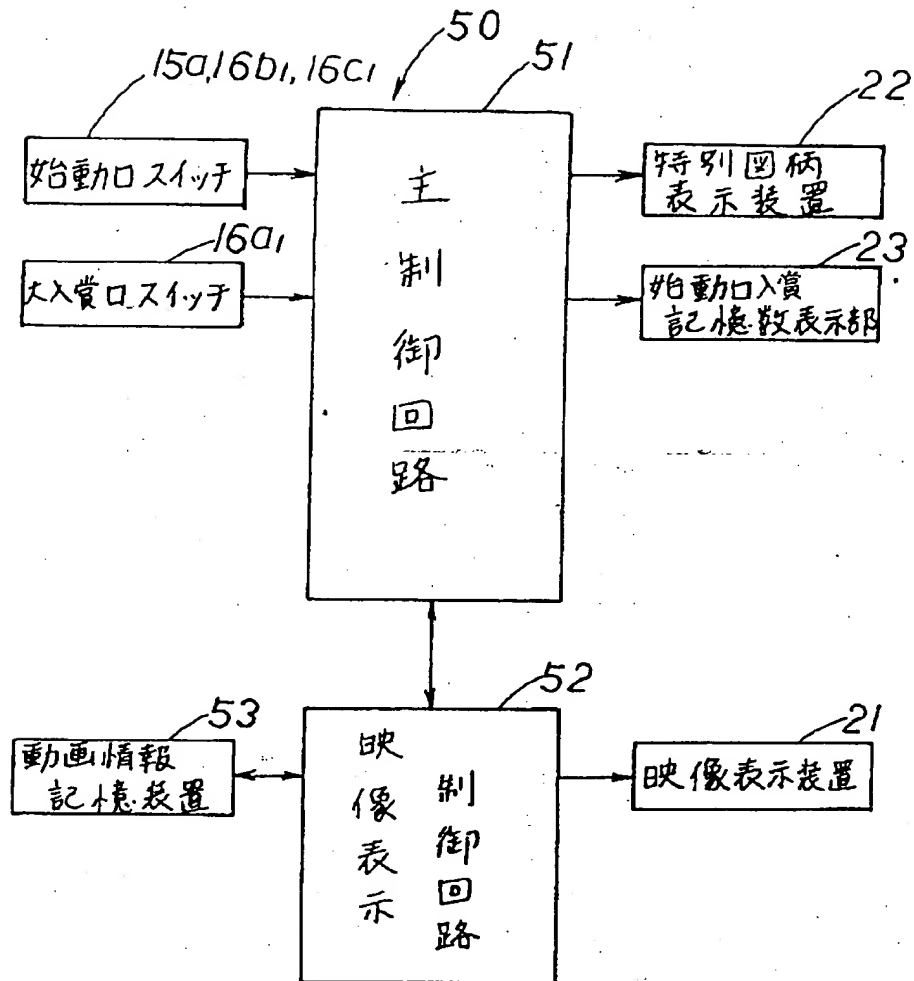
【図3】



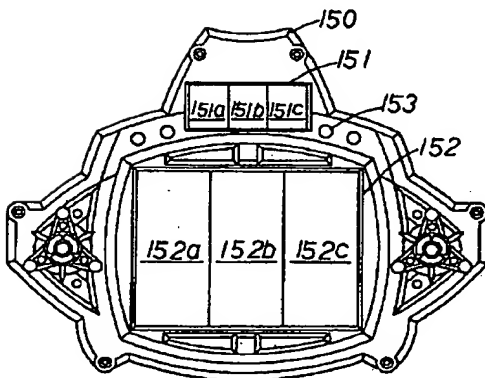
【図6】



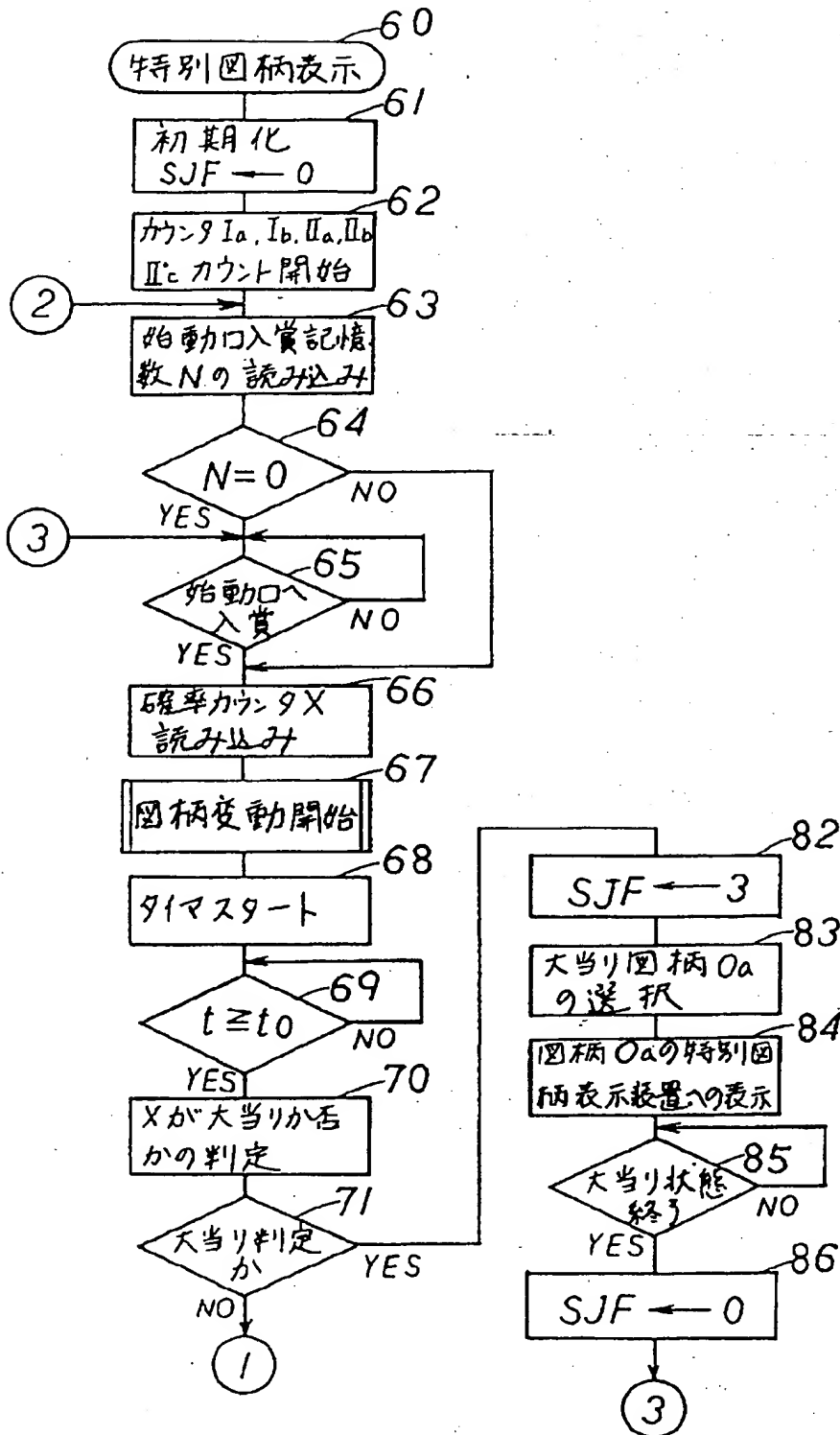
【図4】



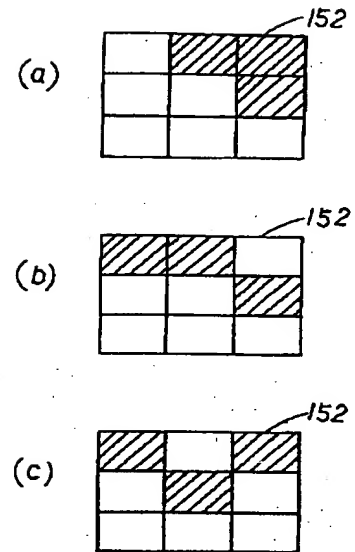
【図22】



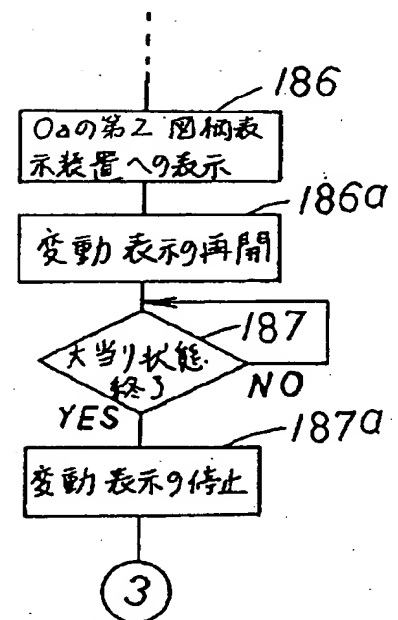
【図 5】



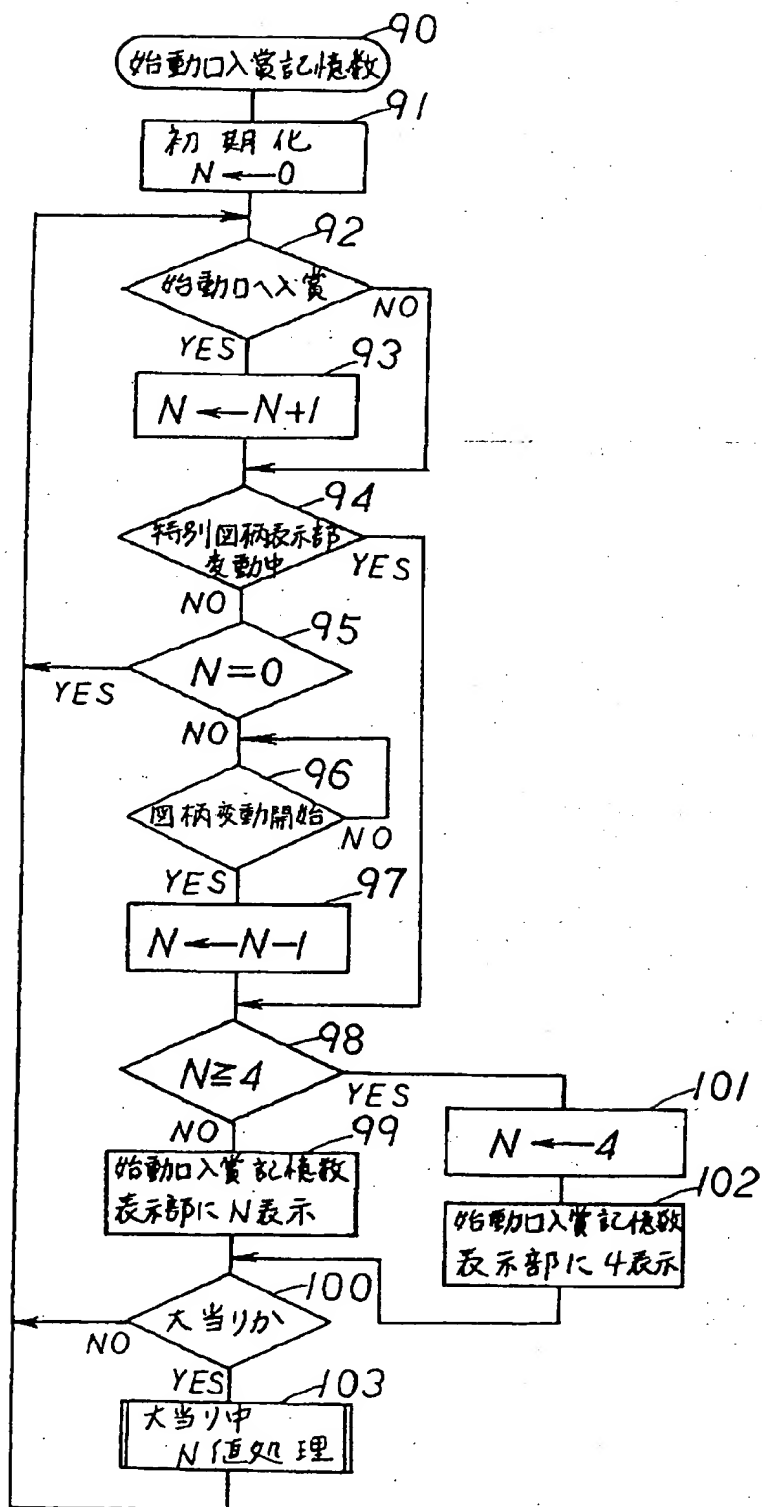
【図 35】



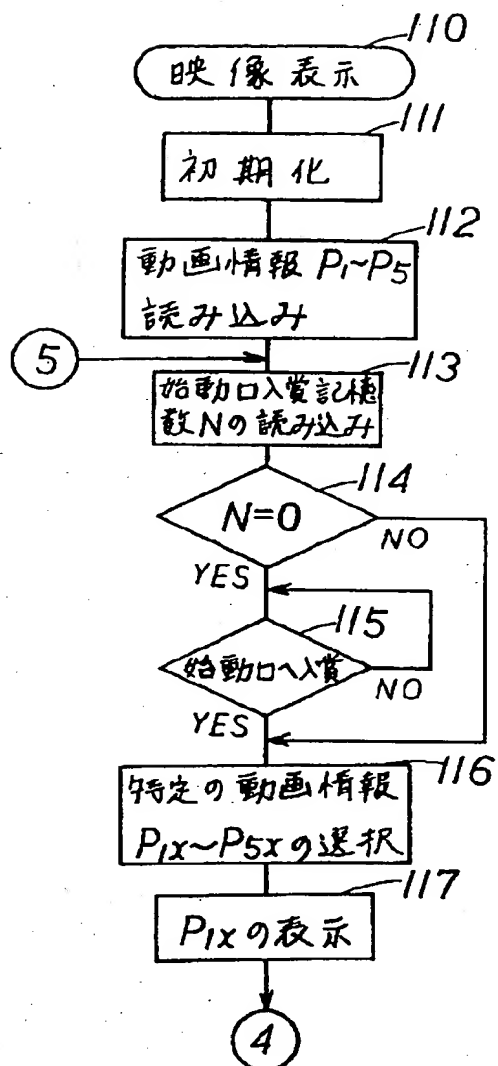
【図 36】



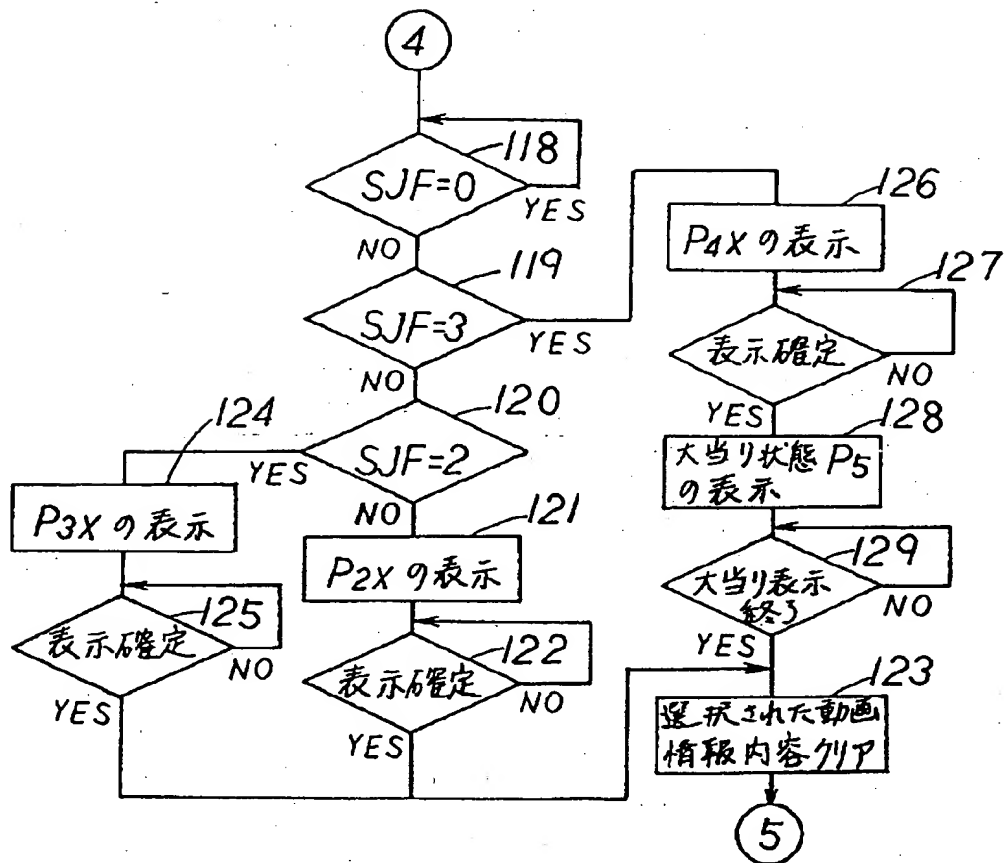
【図7】



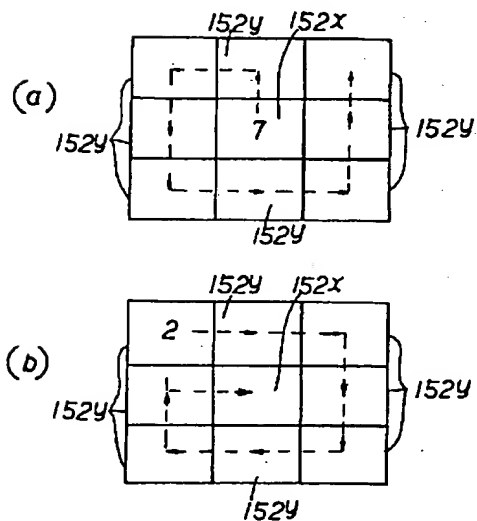
【図8】



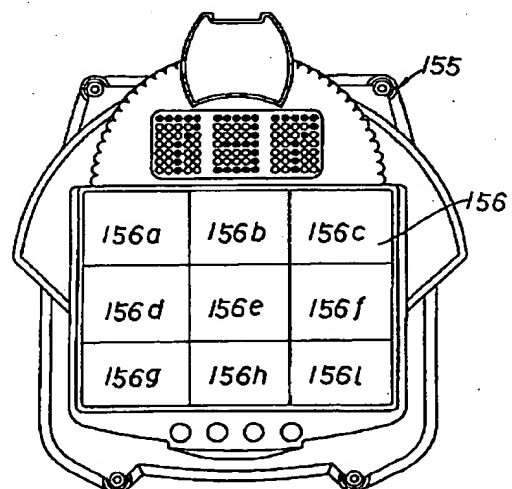
【図 9】



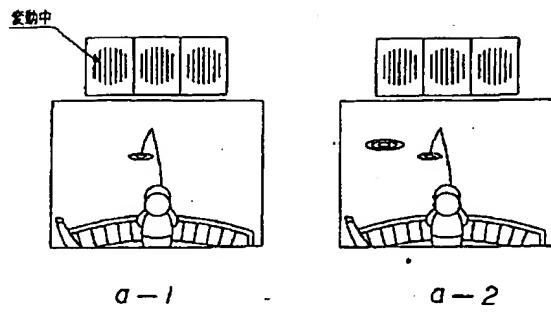
【図 28】



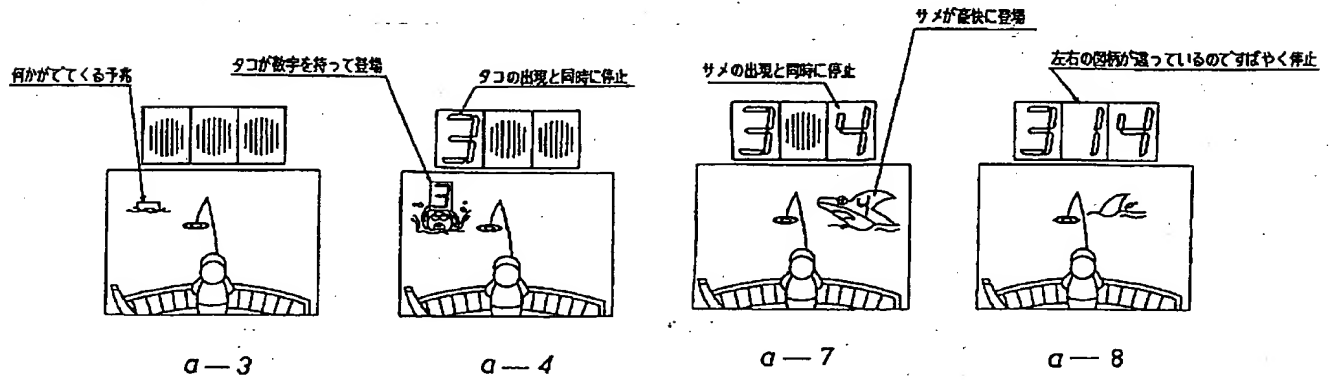
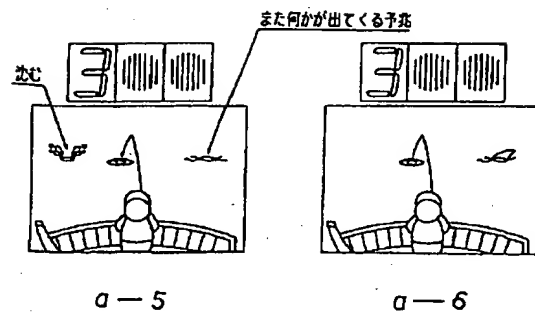
【図 40】



【図 10】

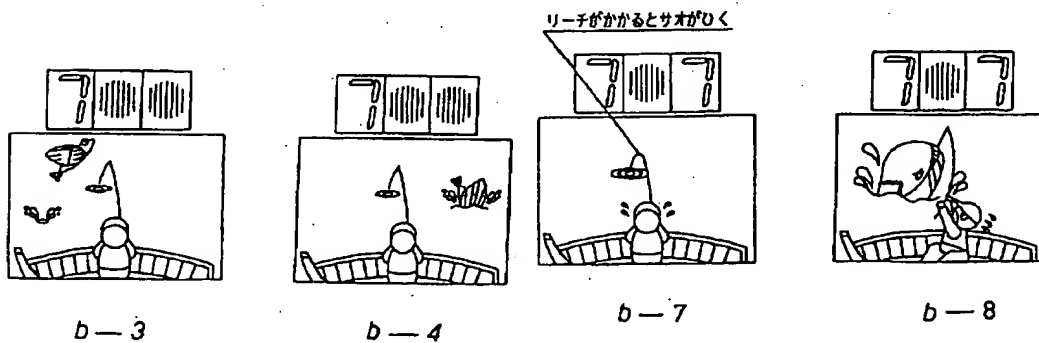
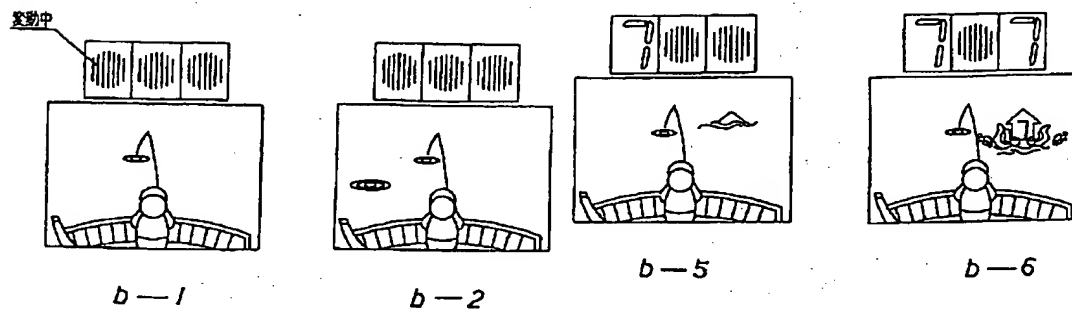


【図 11】

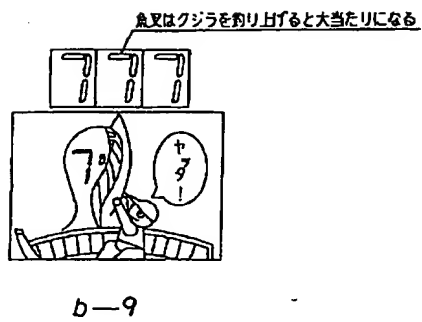


【図 12】

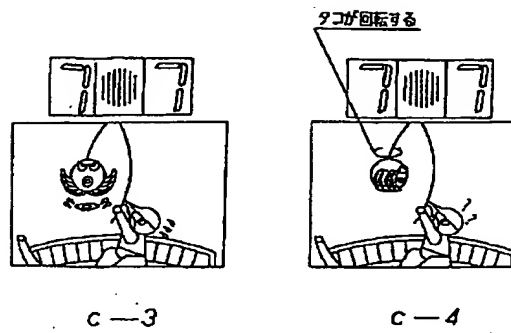
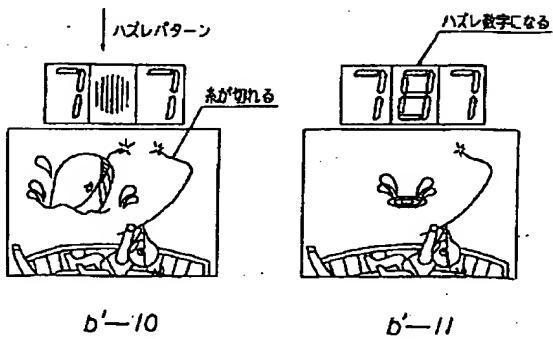
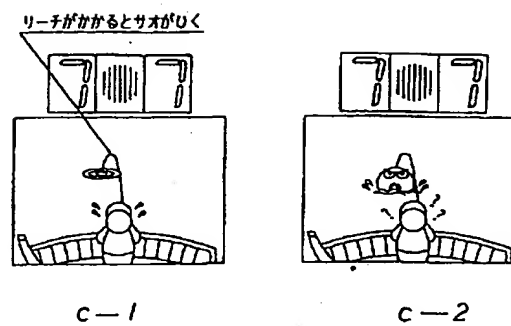
【図 13】



【図14】

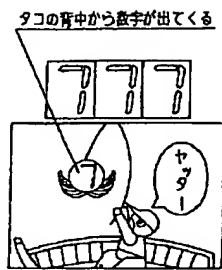


【図15】



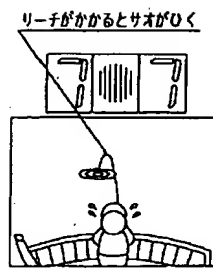


【図 16】

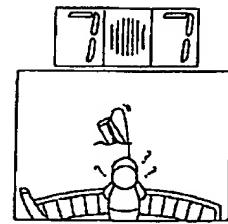


c-5

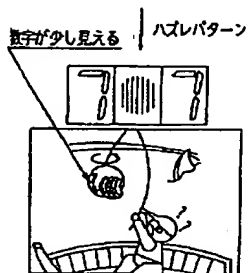
【図 17】



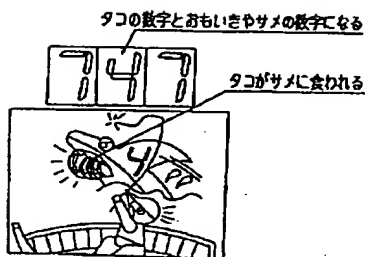
d-1



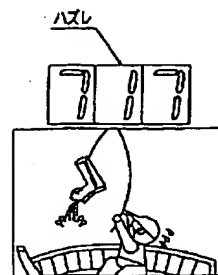
d-2



c'-6

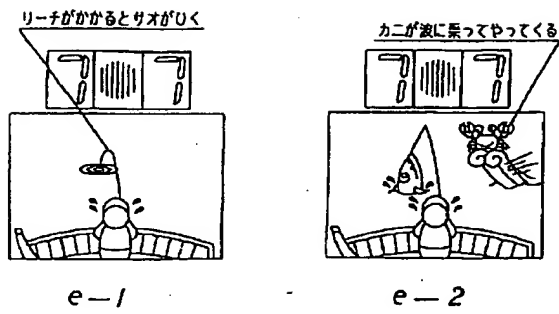


c'-7

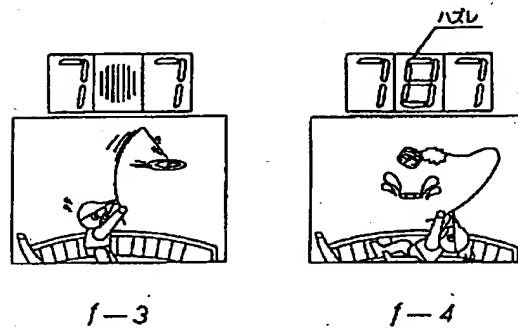
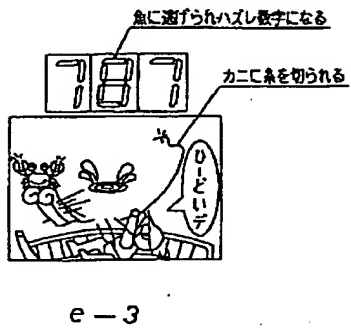
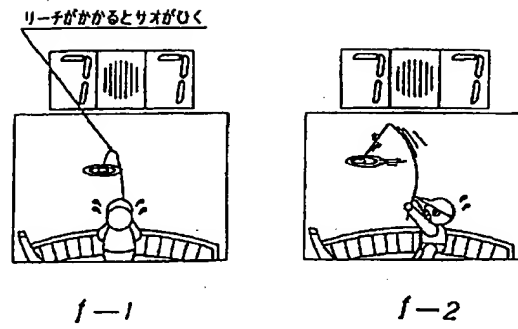


d-3

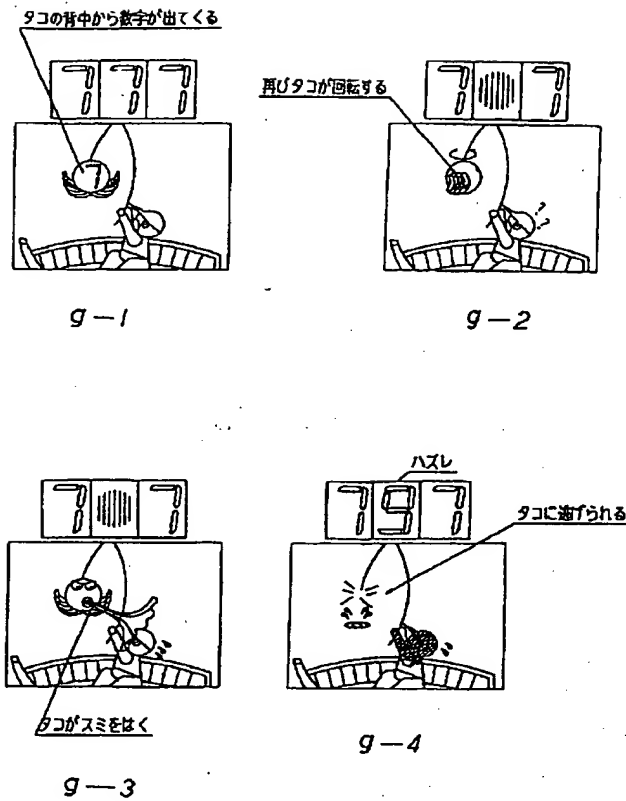
【図18】



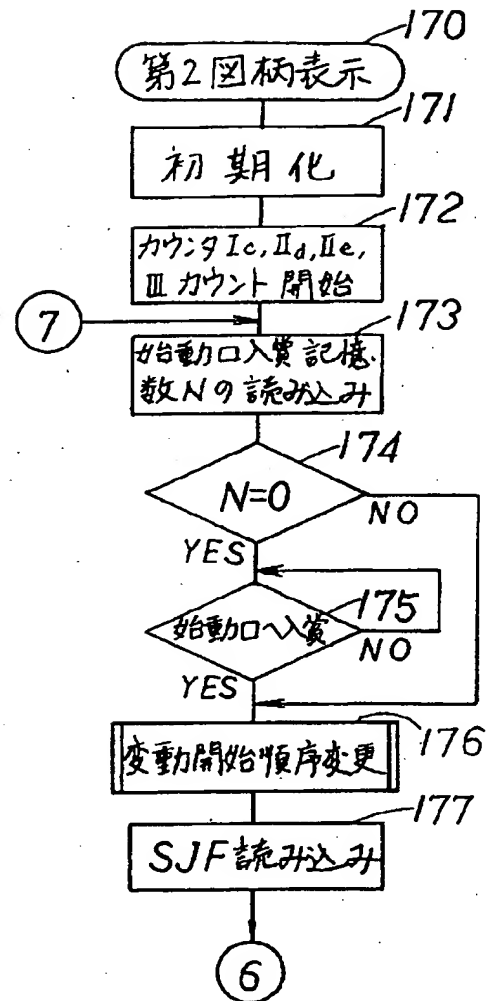
【図19】



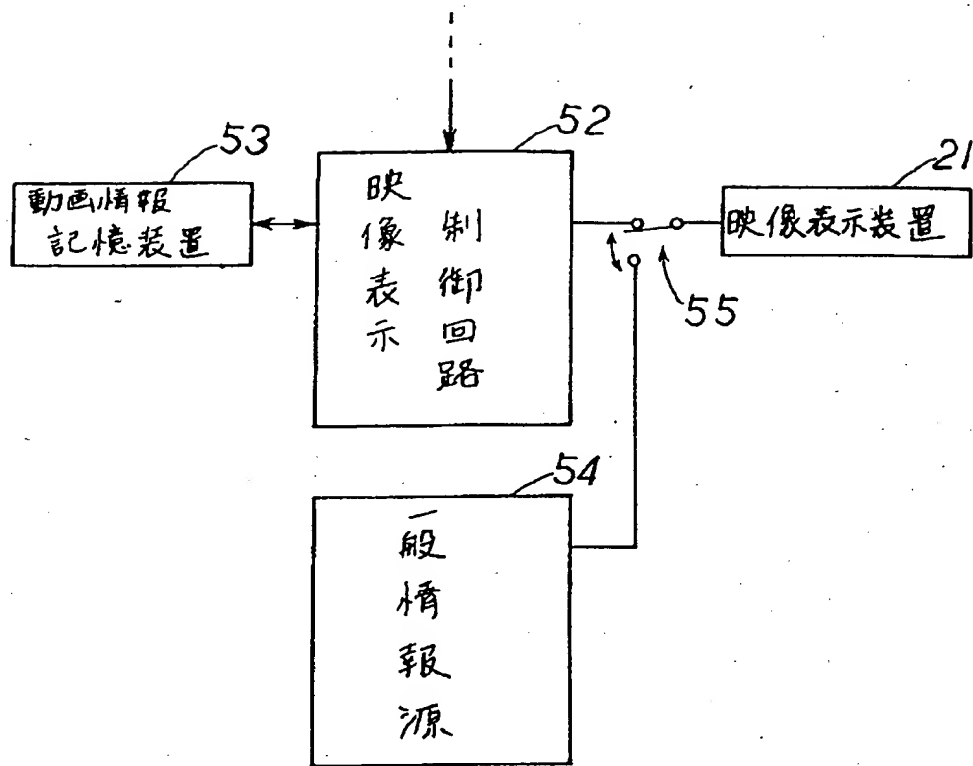
【図20】



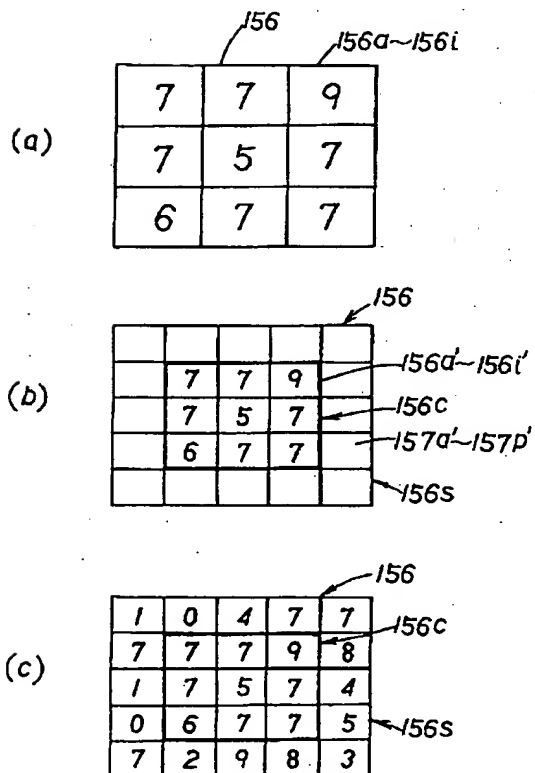
【図24】



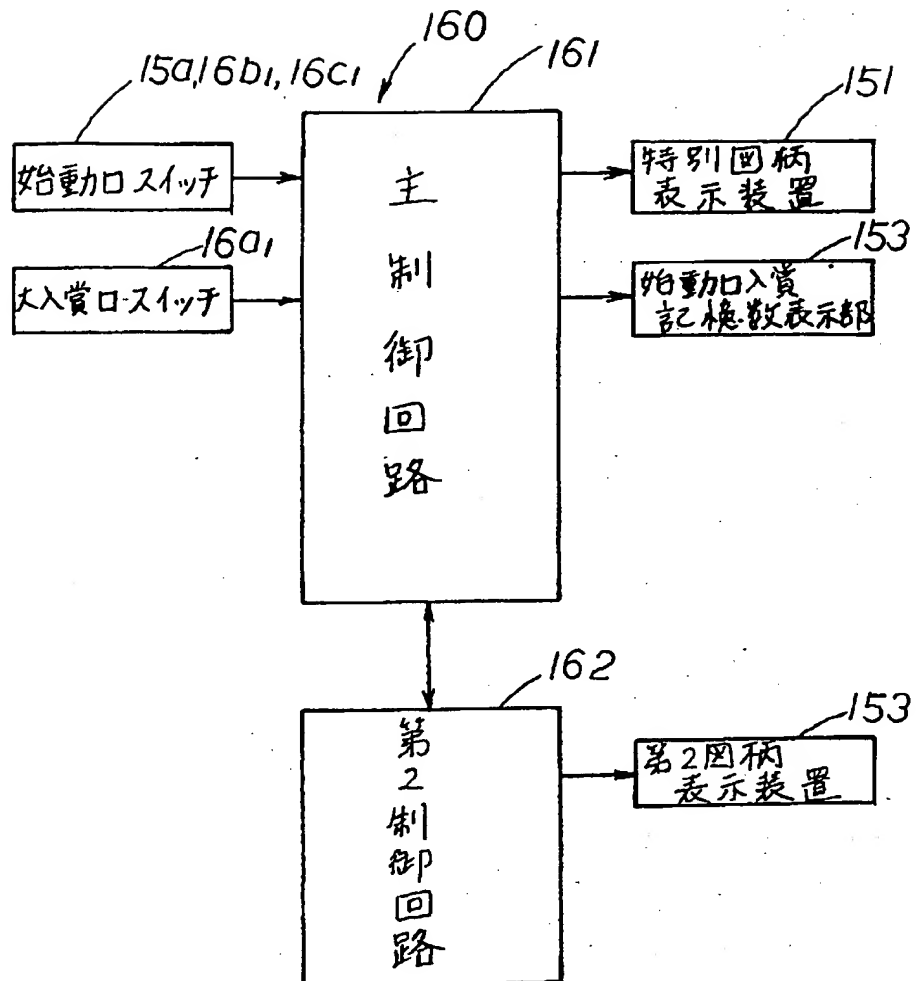
【図21】



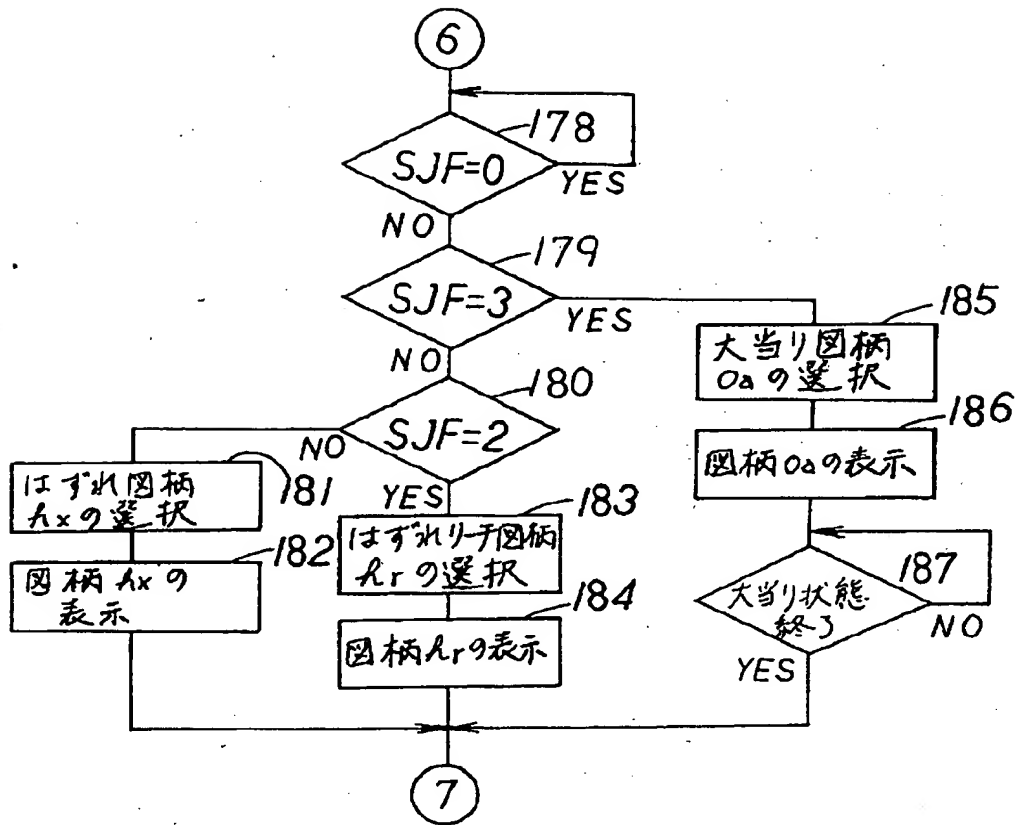
【図41】



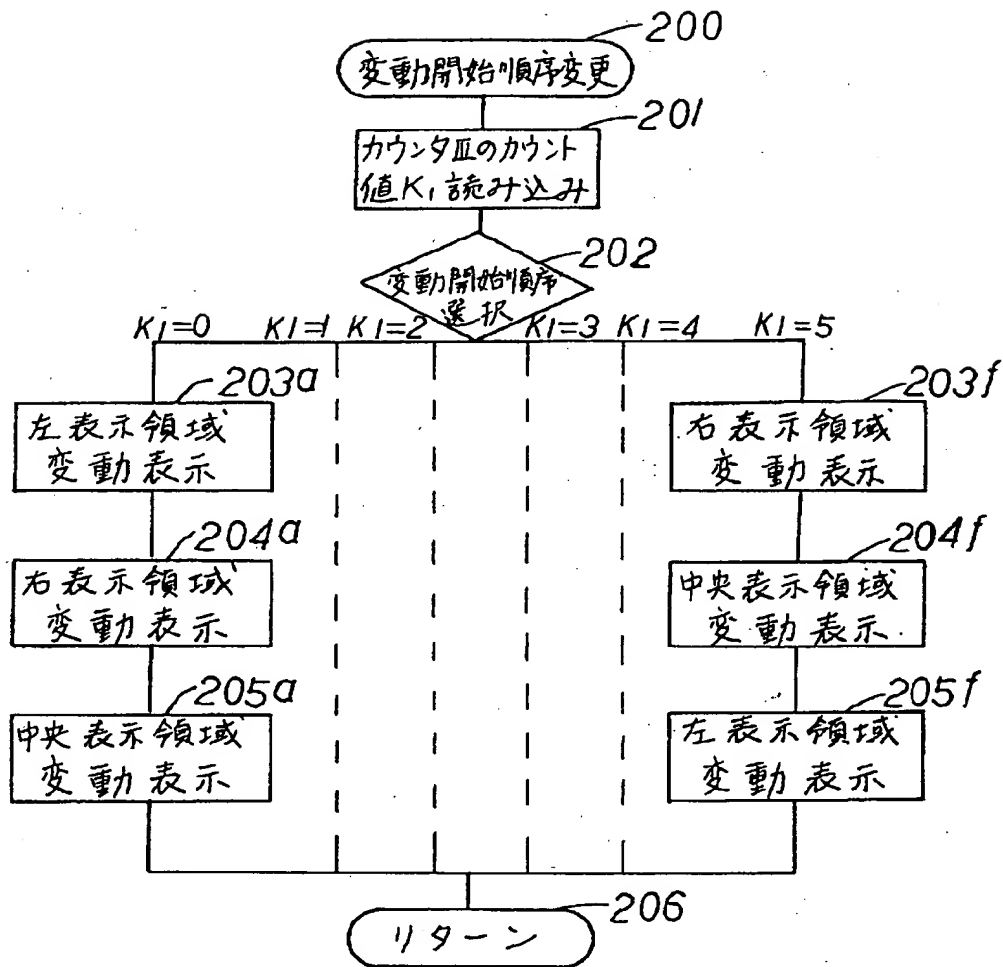
【図23】



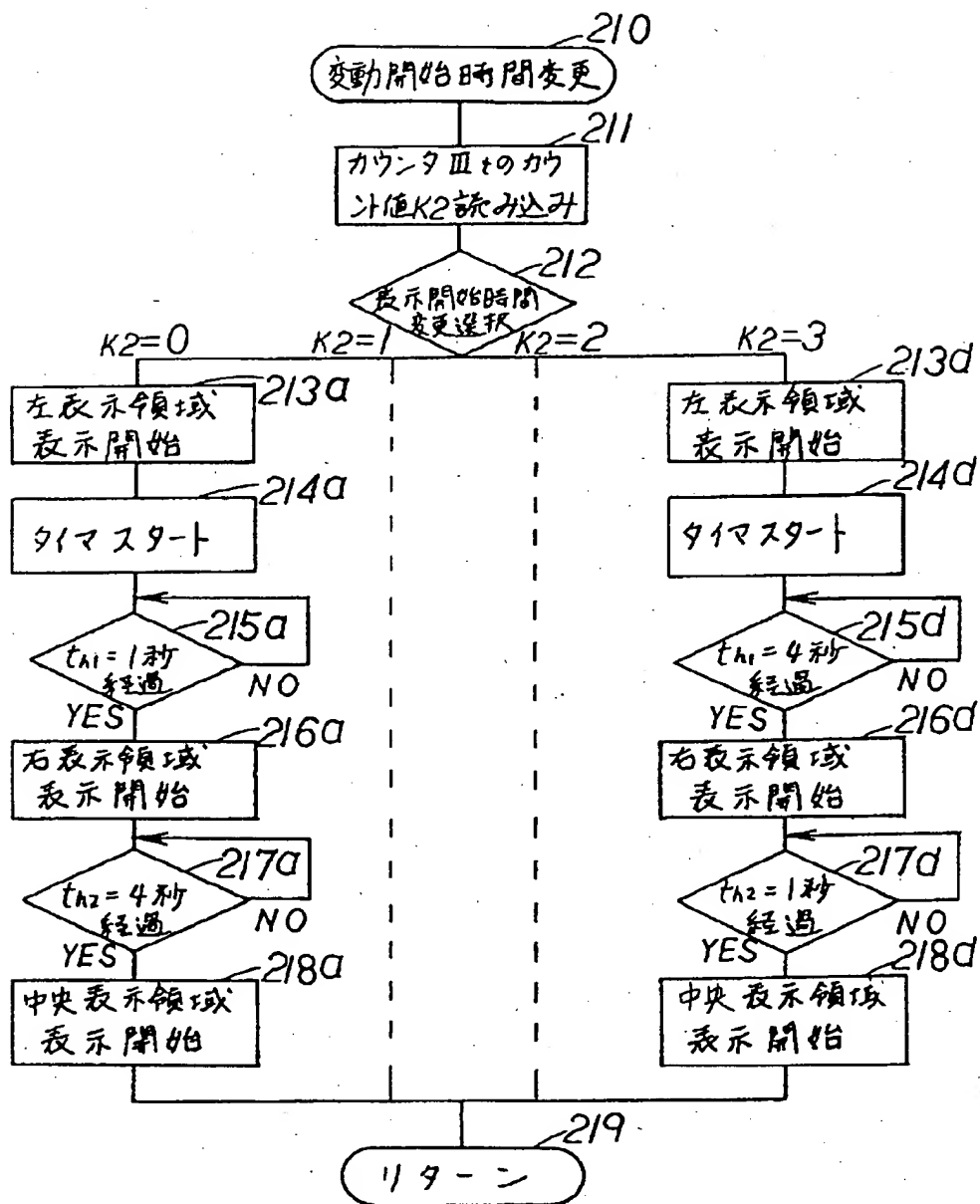
【図25】



【図26】

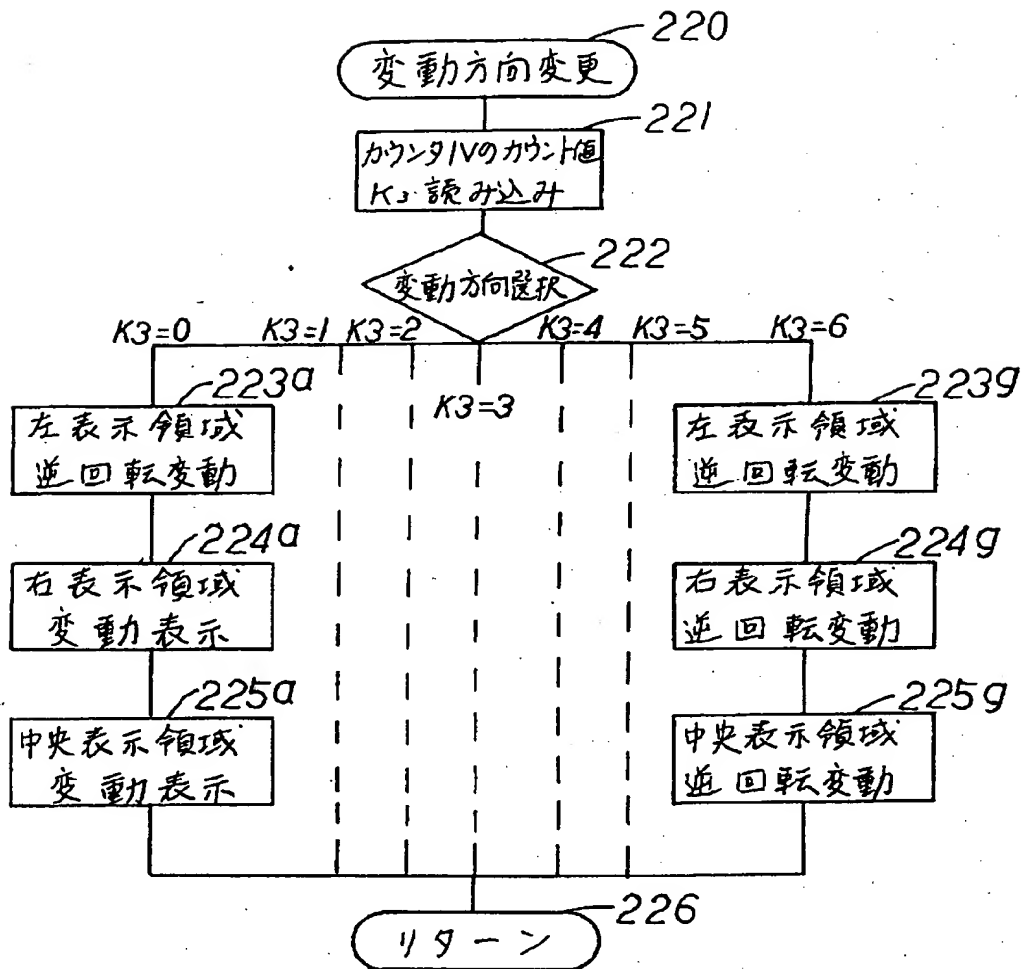


【図27】

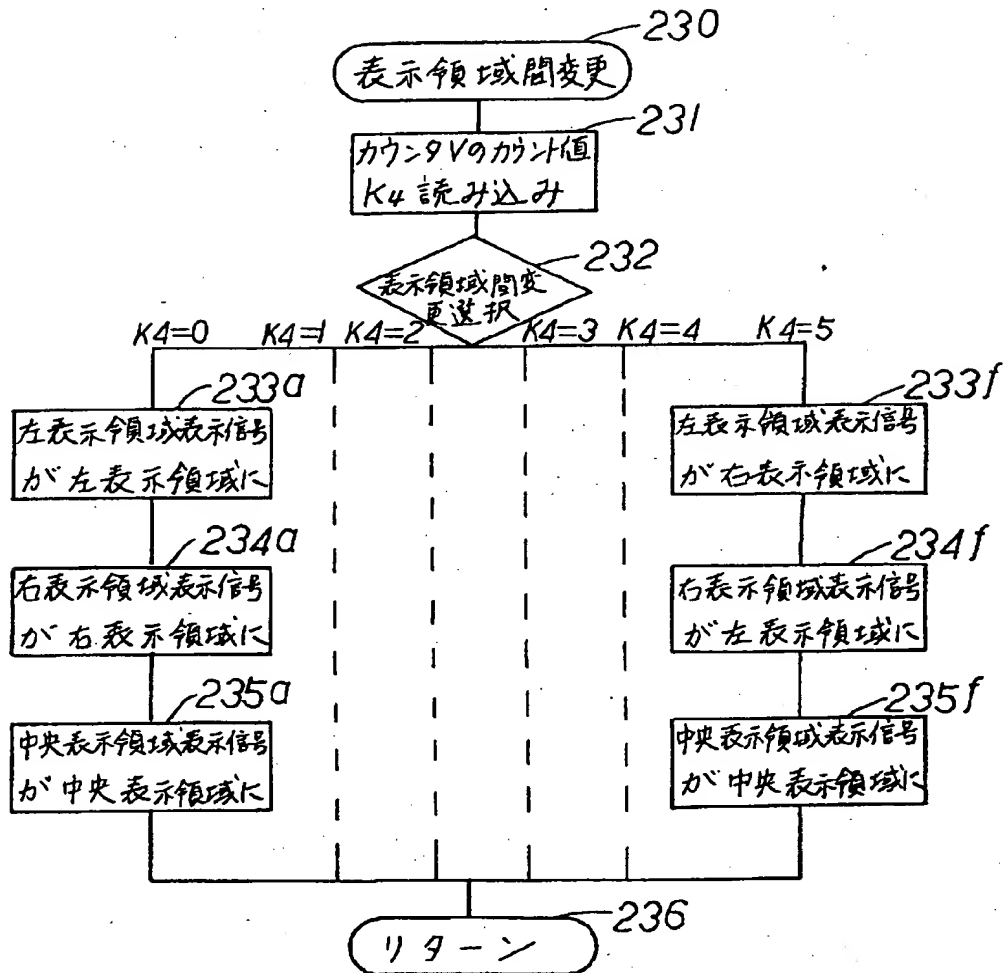




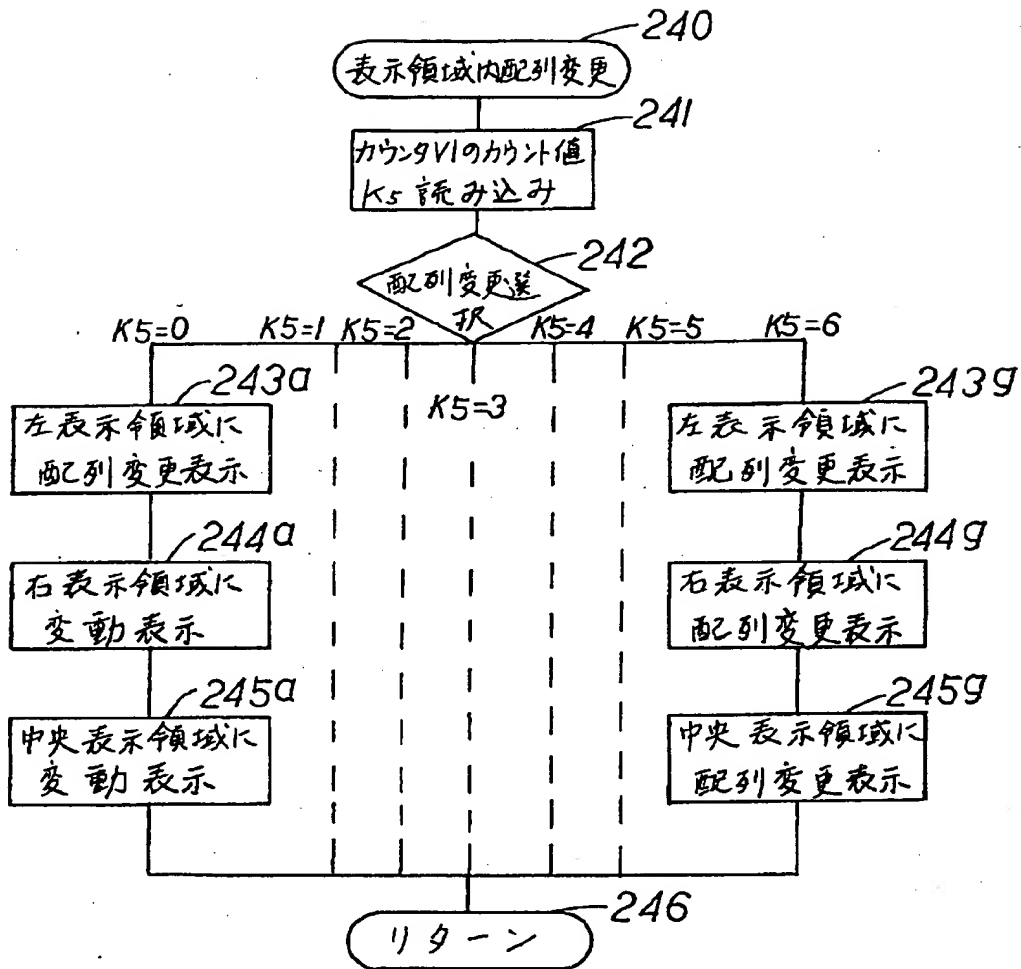
【図 29】



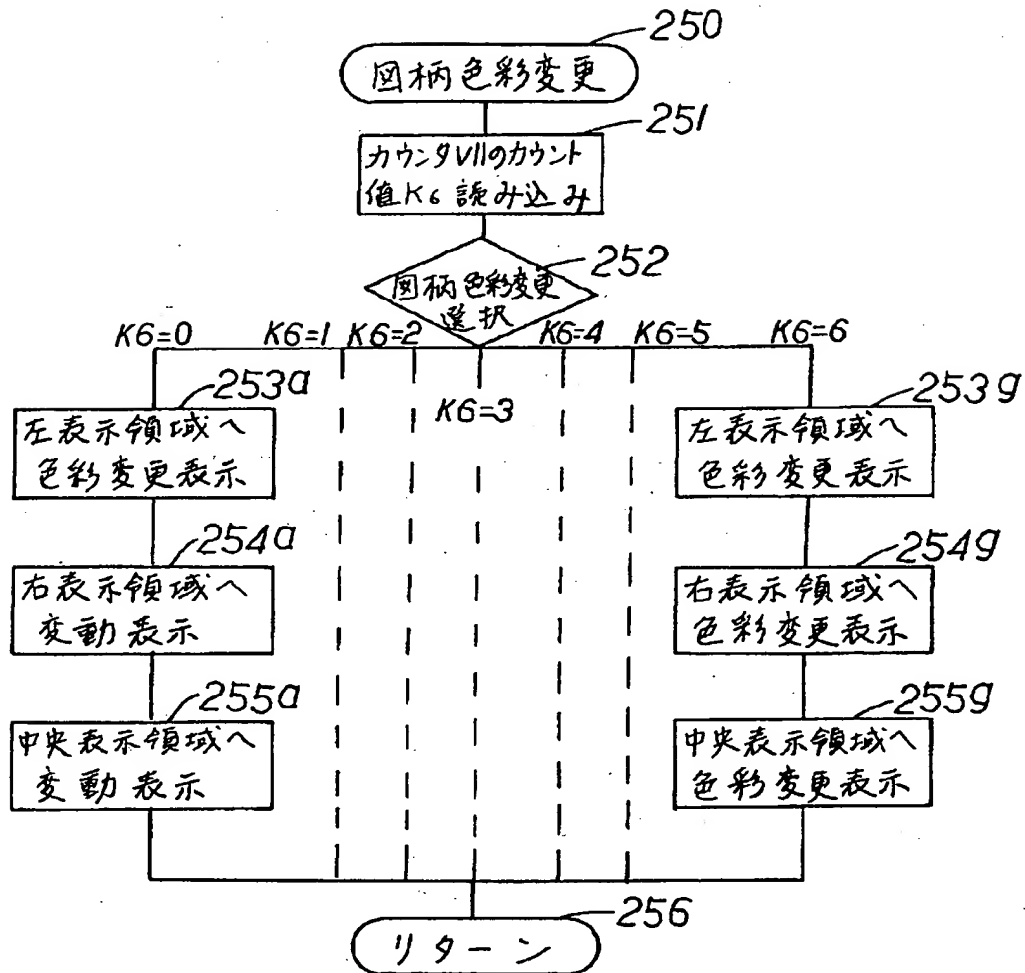
【図30】



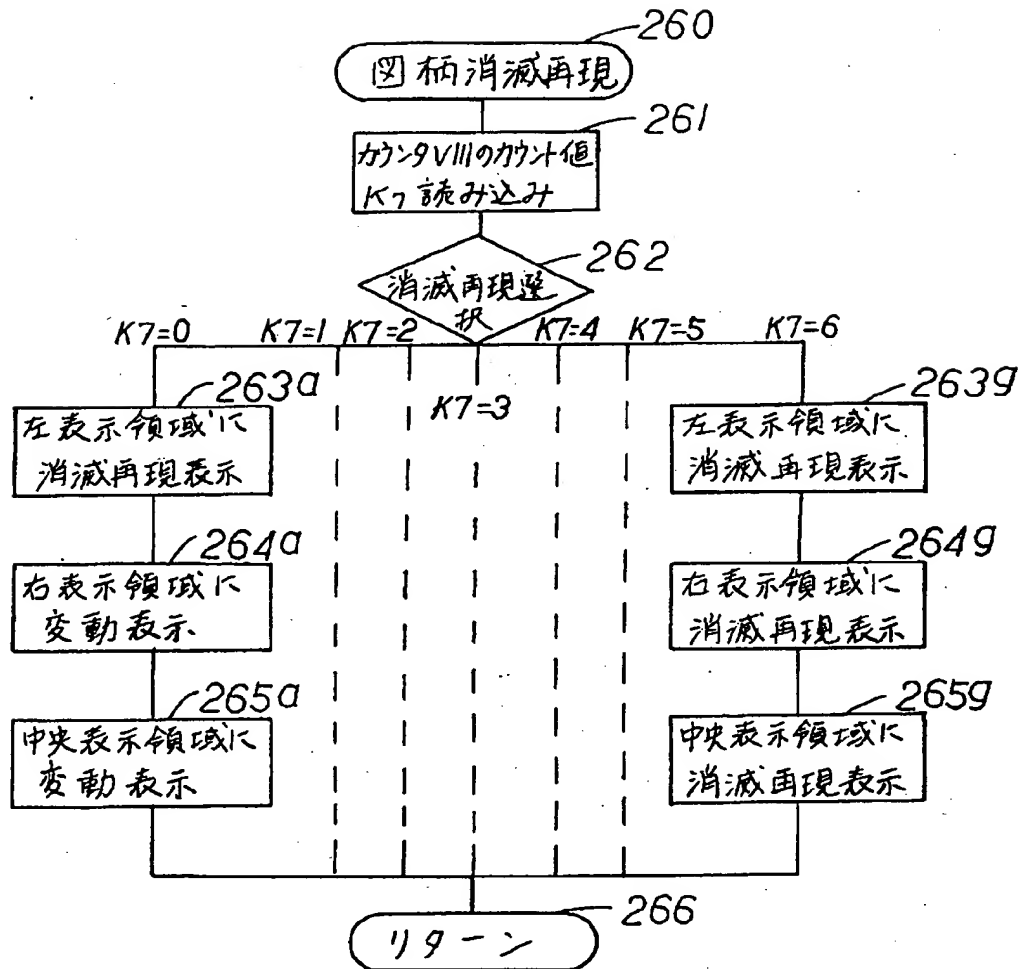
【図31】



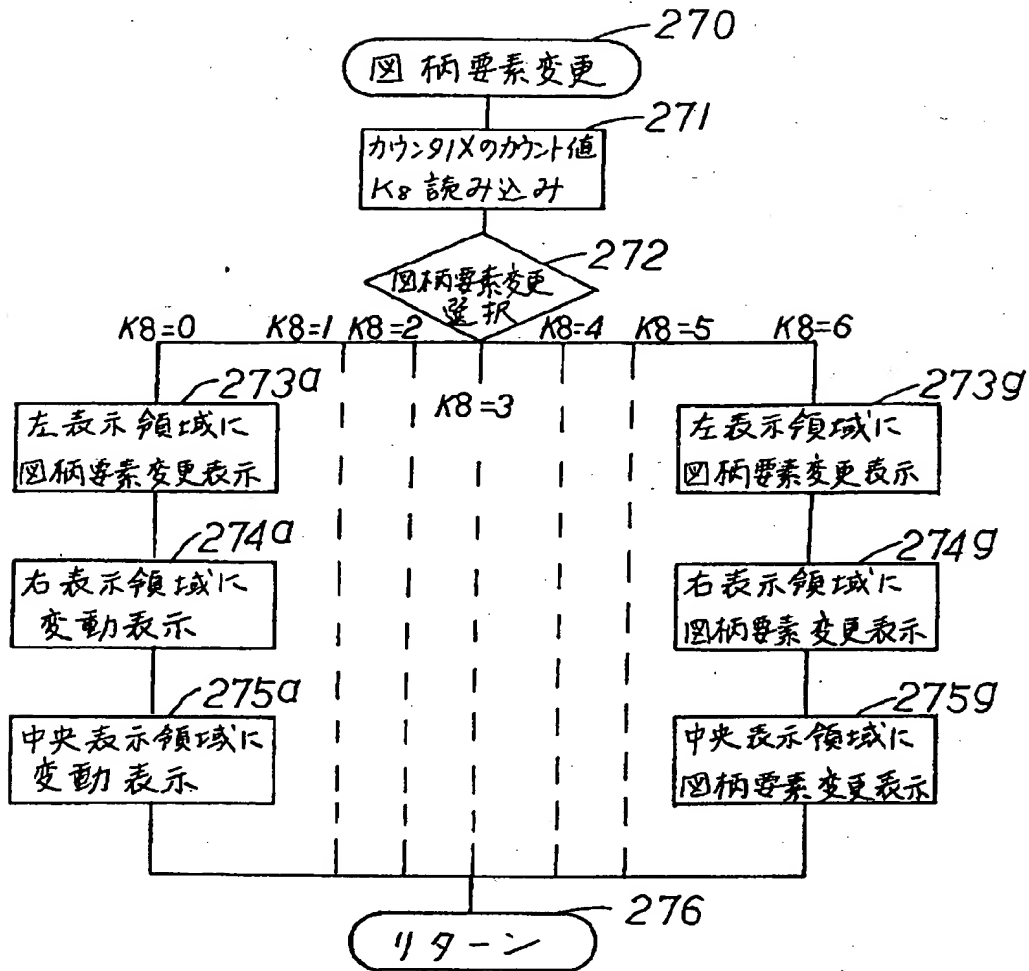
【図 3 2】



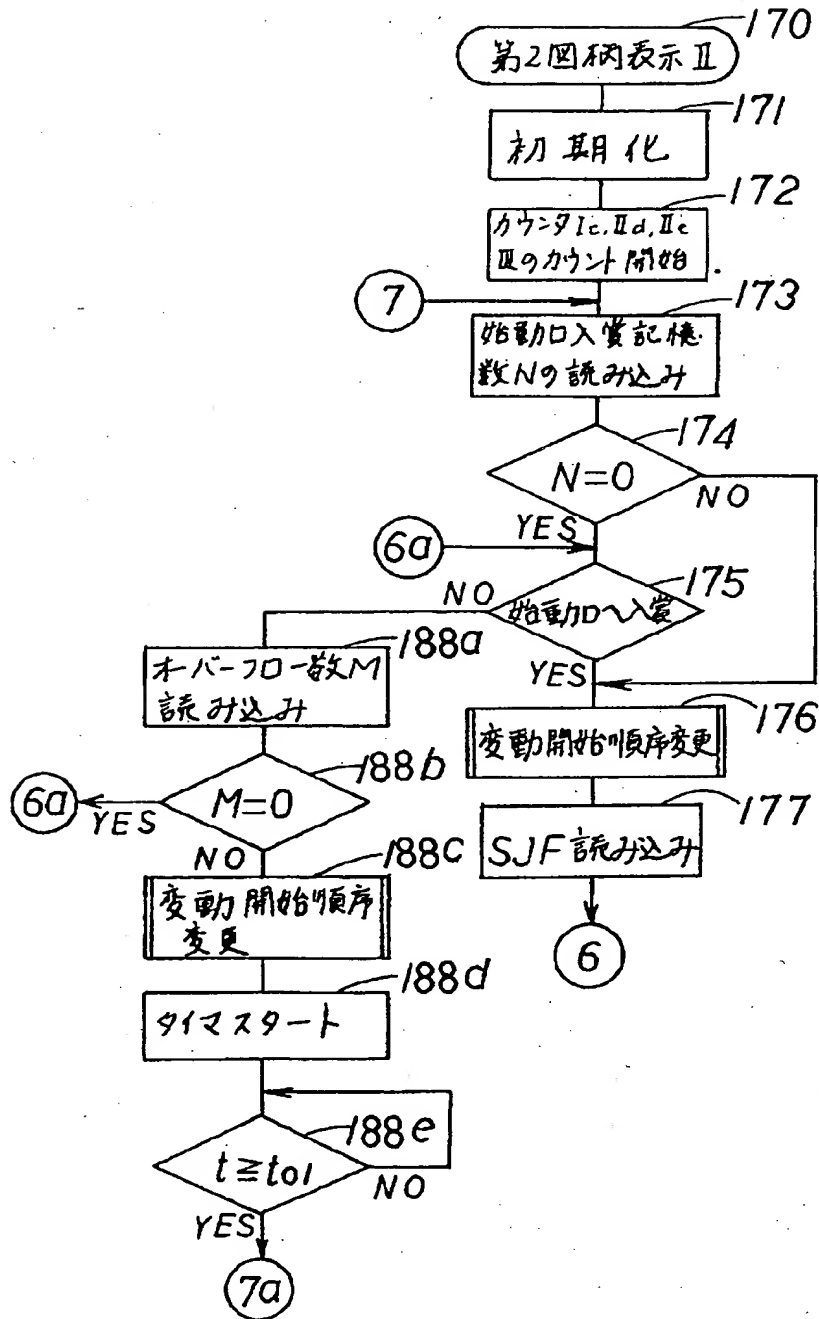
【図33】



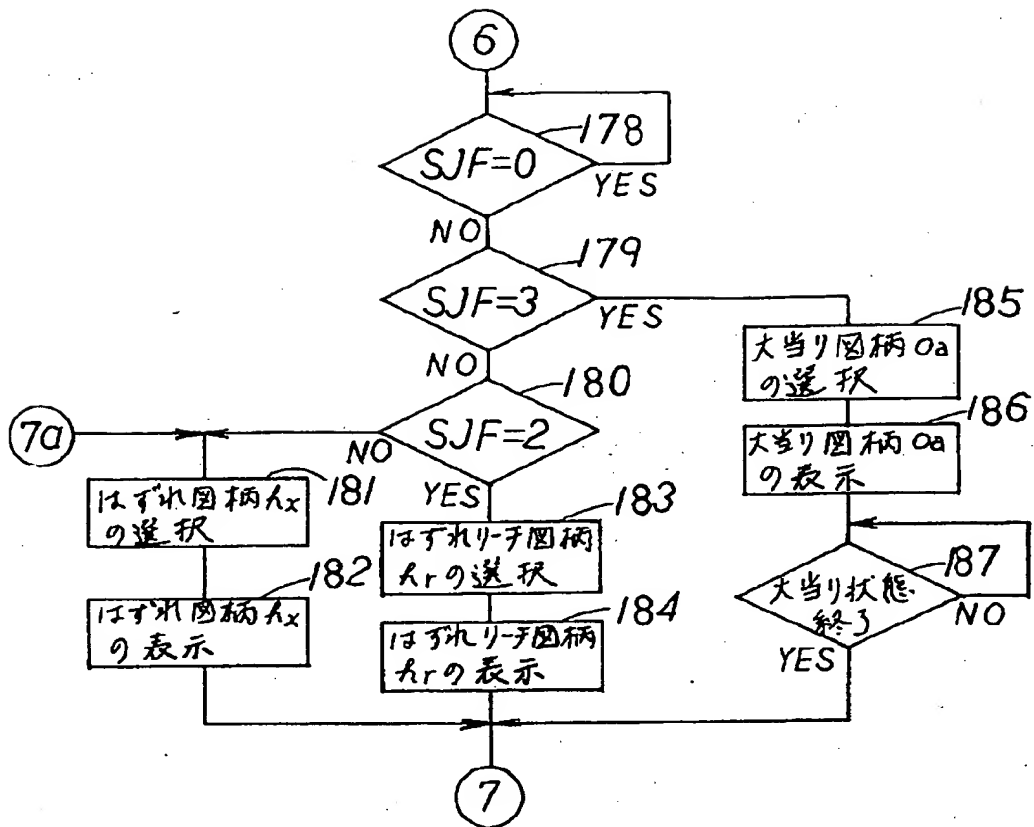
【図34】



【図37】

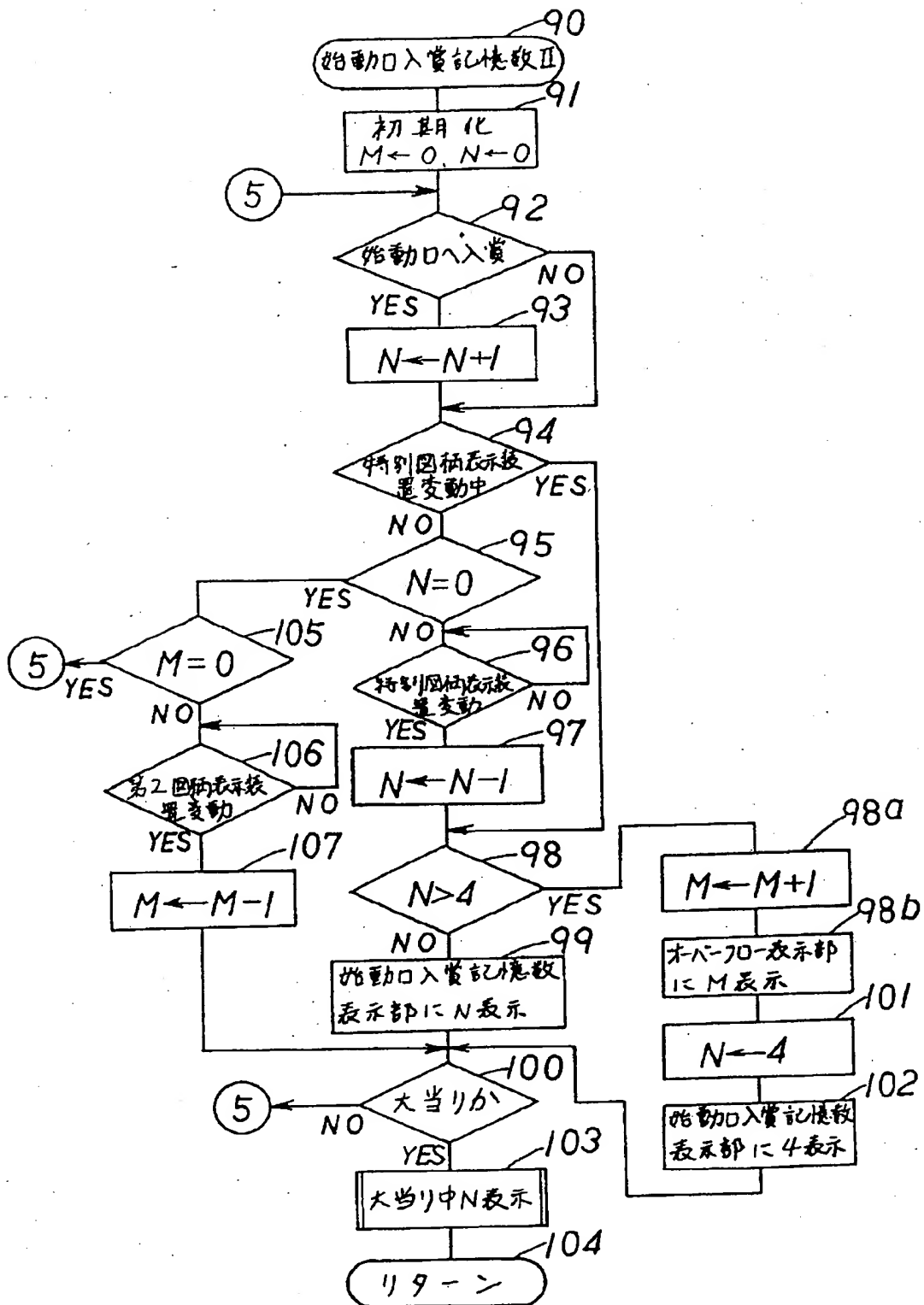


【図38】

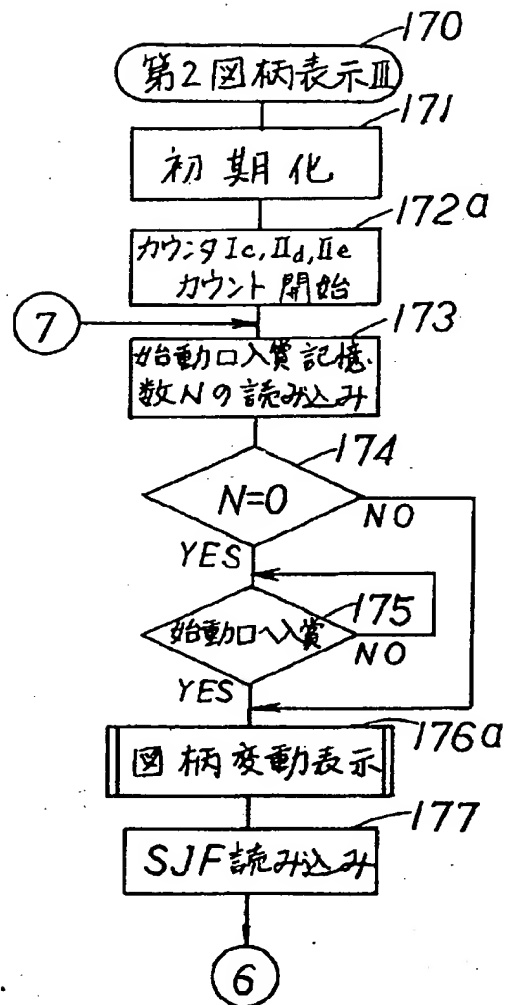




【図 39】



【図 4 2】



【図43】

